

Nº20 Enero de 2001 - CADA MES EN TU KIOSCO
395 Ptas. Canarias, Ceuta y Melilla 420 Ptas. Portugal- cont. 495 Esc.
SCREENFUN
La única revista con todos tus videojuegos
Guías • Pasatiempos • Rol • Cómics • Hardware • Software • Cine • Trucos • Juegos
¡Escápate con Guybrush!
La fuga de Monkey Island
¡'Gran Turismo' en la DC!
Sega GT
Duelo de titanes
Capcom vs SNK
Además, guías para:
• Zelda Majora's Mask
• Dino Crisis 2
• C&C: Red Alert
Lara vuelve: Guía del Tomb Raider 5
Paso a paso del primer nivel completo.
COMMANDOS II
BLADE
Mega calendario 2001 ¡con todos tus héroes!
Comparativa de joysticks Force Feedback. ¡Elige el tuyo!
00020
8 424094 662364
Cine: POKÉMON - El poder de uno • Preview: Commandos II

SCREENFUN

¿Has decidido ya qué juegos y consolas son los que les vas a pedir a Papá Noël o a los Reyes Magos? Pues tanto si ya lo sabes como si no, deberías prestar atención a los últimos juegazos que acaban de llegar: Sega GT y Quake III Arena (DC), La fuga de Monkey Island y Tomb Raider Chronicles (PC), Donkey Kong Country (GBC), The Mummy y The Grinch (PS), Dead or Alive (PS2)... ¡Vamos, que a lo mejor te arrepientes y tienes que volver a enviar la cartita! Y aunque no nos hayas enviado la carta para pedirnos regalos, tenemos uno perfecto para ti: ¡¡el megacalendario SCREENFUN 2001!! Aprovecha el tiempo de vacaciones y ¡¡PRESS START!!



SEGA GT P. 20



COMMANDOS 2 P.4 — DONKEY KONG COUNTRY P.74

JUEGOS

IMPACTO INMINENTE

BANCO DE PRUEBAS



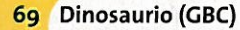
THE GRINCH P. 35



DEAD OR ALIVE P. 30



TOMB RAIDER: CHRONICLES P. 31



Y MÁS...

CINE

ESPECIAL

ARTÍCULOS



SCREENFUN TRUCOS



¡100% PROBADOS!
Todos los trucos y códigos están comprobados y funcionan a la perfección. ¡Para que no te lleves un chasco!

Lo que estabas esperando: ¡la primera parte de la guía de Tomb Raider Chronicles! Y además, la segunda parte y final de guía de Dino Crisis 2 (¡liquídalos a todos!) y de C&C Red Alert 2 (esta vez, del lado de los soviéticos). Por supuesto, tienes trucos para todas las consolas, y si no encuentras el que buscas, ya sabes, nos mandas una carta:



SCREENFUN, apdo. 14.112 Madrid 28080, o al e-mail: screenfun@bauer.es

¿Quieres hacer tu pregunta de viva voz? Llámanos:

915 476 808

Todos los días de 16:00 a 18:00, nuestro experto en trucos, te atenderá. ¡Sólo tienes que llamar!

Y si lo deseas, también te facilitamos trucos por fax. Mándanos tu duda al:



915 427 160

COMMANDOS II

'Commandos' fue un éxito inesperado para Pyro Studios, pero con 'Commandos 2', ¡las expectativas está subiendo a niveles estratosféricos!



El uso de los vehículos no estará limitado a un único personaje, aunque el tanque sólo puede ser conducido por un experto.

JACK O'HARA: *Comando. Este irlandés de 2'10 m es especialista en combates cuerpo a cuerpo.*

SAMUEL BROOKLYN: *Ex criminal. Puede utilizar casi cualquier vehículo o arma que caiga en sus manos.*

FRANCIS T.WOOLRIDGE: *Francotirador. Es capaz de abatir a un objetivo desde una milla de distancia.*

JAMES BLACKWOOD: *Submarinista. Gran nadador, se desenvuelve mejor que nadie en el agua.*

Es uno de los juegos más esperados para PC, y sólo dos o tres títulos como *Black&White* y *Halo* están generando expectativas igual de altas. Se trata de *Commandos 2*, la secuela de *Commandos: Behind Enemy Lines*, ¡un bombazo a punto de estallar!

Los gráficos del juego van a estar hechos en 3D, aunque la cámara sólo podrá fijarse en las cuatro posiciones cardinales. Esto se debe a una decisión de diseño, y los escenarios estarán creados de forma que no haga falta la rotación manual para situarte. **Si en el primer *Commandos* los componentes de tus soldados podían refugiarse en el interior de las casas, en *Commandos 2* podrán actuar dentro de ellas, recorriendo sus pasillos y habitaciones.** ¿Recuerdas los combates en interiores de *Salvar al soldado Ryan?* ¡Pues prepárate para revivirlos aquí! De hecho, el cine bélico ha sido motivo de inspiración para muchas de las misiones, escenarios y situaciones de *Commandos 2.* El jugador atento podrá descubrir guiños a clásicos como *El puente sobre el río Kwai, Arde París, Das Boot* o *Los Cañones de Navarone.* No es ningún secreto que Gonzalo Suárez, el jefe de proyecto, es un gran aficionado a las películas de guerra de los años 50...

Una significativa diferencia con el primer *Commandos* es que los soldados son más versátiles: nadar, remar o conducir un coche lo puede hacer cualquiera (con más o menos habilidad: ¡si el artificiero se tira al agua cargado de equipo, se te irá al fondo!), aunque para ciertas tareas, como conducir un tanque, necesitas a un especialista. **Habrá muchísimas cosas para hacer: una ventana puede valer para mirar, saltar, colgarse o disparar desde ella.** Gracias a esto, una misma misión podrá resolverse de muchas formas diferentes, según cómo apliques tu creatividad.

Los integrantes del primer *Commandos* volverán a la acción (y se confirma que también estará Natacha), y se añaden nuevos reclutas, como el ladrón o el perro, cuya colaboración será fundamental. Por ejemplo, el ladrón puede robar unos explosivos, dárselos al perro, y el perro se los puede llevar al artificiero para que vuele un objetivo. Nota curiosa: al perro no se le controla directamente, sino mediante un silbato. Otras novedades es que, además de tus soldados, contarás con la ayuda de personajes aliados que pueden morir sin que la misión se eche a perder. Y si alguien está herido, sus habilidades pueden verse perjudicadas por ello.

Commandos 2 va a ser un título largo, rico, profundo y detallado. En Pyro calculan que ni en 70 horas de juego se podría ver todo lo que tiene que ofrecer. ¡Pues ya estamos haciéndole hueco en la agenda para empezar a dedicárselas!

OFICIALES: *La cadena de mando del ejército enemigo es el objetivo del francotirador.*

SOLDADOS: *Esta vez, el comando tendrá que vérselas con soldados japoneses y nazis.*

PC | PS2 | N64 | DC | E

Commandos 2
Táctica militar en la II Guerra Mundial
Lanzamiento: abril 2000
Pyro/Proein | 1 jugador

Hay juegos que pueden triunfar o no, pero otros, como *Commandos 2*, están elegidos para la gloria.

Texto: Gabriel Pérez-Ayala



Un hombre y su juego: Gonzalo Suárez.



Cuando Gonzalo Suárez e Ignacio Pérez se pusieron a hacer *Commandos*, el objetivo era vender alrededor de 100.000 unidades, una cifra de lo más respetable para un videojuego. Gonzo, el más optimista, confiaba en superar las 200.000. ¿Quién podría haber imaginado que se venderían 1.400.000 unidades?

Gracias al éxito aplastante del primer Commandos, Gonzo Suárez ha podido contar con un presupuesto mucho mayor para la elaboración de la segunda parte. Bajo su dirección, un equipo de 35 personas ha estado dando lo mejor de sí mismos para garantizar que *Commandos 2* sea una superproducción como pocas se han visto en el mundo del videojuego. Es muy raro que en Europa se formen equipos de trabajo tan grandes para crear un juego, ¡pero es que éste lo merecía! El lanzamiento se ha tenido que retrasar hasta abril para poder simultanearlo, en la medida de lo posible, en todas las plataformas, pero al menos tenemos la garantía de que no se van a dejar nada en el tintero; no se han hecho recortes de ningún tipo a la idea original. Todo estará ahí, y no faltará nada de lo que Gonzo quería meter. ¡Objetivos cubiertos al 100%!

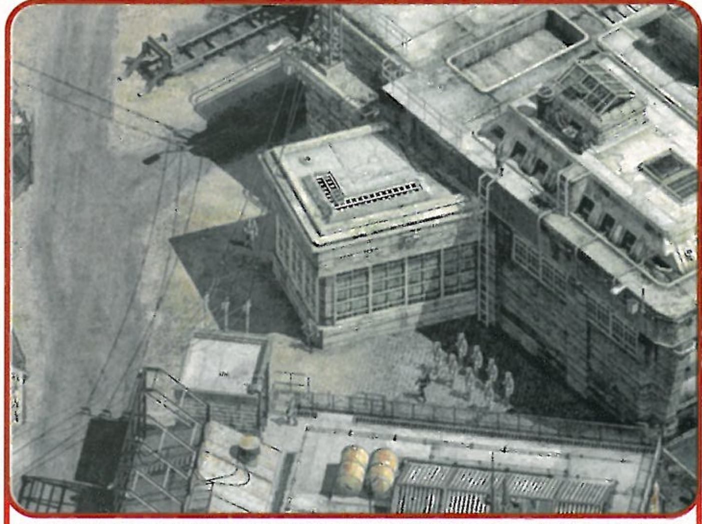


Por ello, Gonzo ha anunciado que su próximo juego no será *Commandos 3*. Puede que Pyro se anime a hacer una secuela, pero este inquieto genio del videojuego español ya tiene sus miras puestas en un nuevo proyecto. Como buen mago que se guarda sus mejores trucos y no nos ha querido adelantar nada todavía. Conociéndole, suponemos que será algo tan original e innovador como lo fue *Commandos* en su época, y tan revolucionario como lo va a ser *Commandos 2*. ¡Y es que Gonzo no es el tipo de persona que invierte dos años de su vida en hacer más de lo mismo!

THOMAS HANCOCK:
Artificiero. Cuando algo salta por los aires, sabes que él anda cerca.

NATACHA:
Espía. Debutó en Más allá del deber, *y en* Commandos 2 *gana nuevas destrezas.*

En Commandos 2, todos los personajes podrán nadar, ¡aunque unos lo harán mejor que otros!



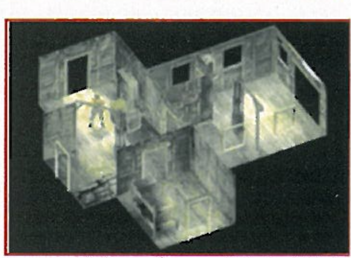
La riqueza de los escenarios es increíble. Tienen tal nivel de detalle que uno piensa que se trata de gráficos prerrenderizados en 2D. ¡Pero qué va, son poligonales!



Muchos de los escenarios y misiones están inspirados en famosas películas bélicas. ¿Podría ser éste el lugar de rodaje de El puente sobre el río Kwai?



¿Ves esas chozas? Pues en el juego te podrás meter dentro de ellas...



... ¡y seguir jugando en su interior! Fíjate lo detallado que está todo. ¡Alucinante!



Una base en el Polo Norte recibe la visita de un destructor.

Grandia II

Desenmaraña el misterio del Dios Granas y su sombrío enemigo Valmar. ¡'Grandia II' despierta la magia que hay en ti!

Animaciones llenas de acción: Ryudo rescata a Elena de la torre encantada.

El héroe Ryudo es un tipo tenaz, que va a todas partes acompañado por su águila Skye.

Batallas mágicas

En las luchas de Grandia II predomina un estilo gráfico brillante: aspecto anime, películas renderizadas y animaciones de tiempo real se mezclan en las variadas batallas campales para ofrecer un espectáculo único en la Dreamcast.



Bocas mortales pretenden engullir a los protagonistas.

Con imágenes estilo anime, tus héroes desencadenan ataques mágicos.

La araña gigante quema a tu tropa con un mar de llamas FX.

Los fans de los juegos de rol incluyen a *Grandia* en la élite de fantasía por su llamativos entornos 3D, sus entrañables personajes y su brillante sistema de combate. La primera aventura apareció en 1996 para la Sega Saturn y más tarde se hizo una conversión para Playstation (SCREENFUN 11/00). **Ahora llega *Grandia II* exclusivamente para la Dreamcast, y los próximos juegos de rol de la PS2 van a tenerlo bien difícil para competir con el fascinante mundo tridimensional que Game Arts ha creado.**

El héroe de esta aventura es Ryudo, un exterminador de monstruos profesional que recorre el mundo con su águila Skye. La aventura comienza cuando acompaña a Elena, la hija de un sacerdote, a una torre. Allí es testigo impotente de la transformación de la muchacha en Millenia, la novia del diablo. Para exorcizar la maldad que habita en su interior, Ryudo y esta joven belleza de naturaleza bipolar se ponen en camino para visitar al Papa.

***Grandia II* hechiza al jugador con un mágico mundo 3D. Para visitar todas las ostentosas ciudades con sus puentes, sus callejuelas y su red de ferrocarriles, necesitarás horas y horas.** Todos los lugares están adornados con una gran profusión de detalles: papeles que se entremezclan cuando pasas por encima, pájaros que cantan, un tabernero que apaga las lámparas de aceite... En las torres infernales y en las siniestras mazmorras centellea la luz de las antorchas en las paredes, y la fogata del campamento ilumina a los personajes reunidos en torno a ella. También impresionan el increíble movimiento de cámara, con tomas de primer plano y suaves giros manuales de cámara.

Hasta un máximo de tres combatientes pueden unirse a tu héroe Ryudo y ayudarle en las batallas con sus técnicas especiales y hechizos mágicos. Serpientes venenosas, minotauros y arañas gigantes de varias cabezas te atacan en una mezcla de lucha a tiempo real y por turnos: la acción se detiene para que elijas las opciones de combate, y luego los dos bandos pegan, corren o se ponen a cubierto a la vez.

Un jugador inteligente pone atención para que los personajes no se estorben entre sí al ir a atacar a un monstruo, y además tiene en cuenta la distancia que media hasta el enemigo. También en la elección de los ataques, *Grandia II* posibilita un amplio campo de juego táctico: **un golpe bien colocado puede cancelar el ataque especial que preparaba un enemigo, y los combos rápidos acaban con los oponentes más ágiles.** A diferencia de otros juegos de rol, los combates no surgen aleatoriamente, sino que ves venir a los monstruos y los puedes esquivar si lo deseas.

El primer *Grandia* tenía los textos en inglés y a no ser que Ubi Soft recapacite a tiempo, *Grandia II* correrá la misma suerte. ¡Lo más sangrante del tema es que juegos menores como *Time Stalkers* sí que se han traducido! ¿Es que nos hemos vuelto locos, o qué?



PC | PS | N64 | DC | 1

Grandia II

Rol

Lanzamiento: Febrero 2001

Game Arts/Ubi Soft | 1 jugador

Cohetes de FX, emocionante historia y gráficos 3D alucinantes: Ubisoft promete un colorido juego de rol de primera.

Texto: Gabriel Pérez-Ayala.



Los viajes de un sitio a otro se realizan desde el típico mapa general.



Elena, poseída, se convierte en Millenia: ¡el ángel vengador de Valmar!



Las opciones de ataque y la defensa se realizan con un menú de iconos.



Como en el primer *Grandia*: el grupo comenta sus aventuras en la comida.



¡Cuidado con las trampas! Ese vapor hirviente te puede dejar escaldado.



Gracias a las simpáticas animaciones, los personajes conquistarán tu corazón.



Perspectivas de cámara impresionantes: Millenia (izq.) ataca al minotauro con sus diabólicos poderes mágicos.

Para librarse de Valmar, Elena le pide ayuda al Papa (dcha.).

PHANTASY STAR ONLINE

DC



En la ciudad te reunirás con los otros aventureros para formar grupo y emprender aventuras en conjunto.



Batalla en el desfiladero mortal: junto a tus camaradas, acabarás con bestias feroces y monstruos vegetales en tiempo real.

Para diferenciarte de tus colegas y destacar como héroe, seleccionarás tus vestimentas entre una docena de posibilidades y podrás elegir el color de tu uniforme.

La comunidad de fantasía está de enhorabuena: **en primavera de 2001 aparecerá el primer juego de rol de Internet para la Dreamcast. Con *Phantasy Star Online*, Sega lanza un concepto de juego totalmente nuevo.** Hasta 1.000 jugadores se reunirán en una ciudad virtual, donde encontrarás a tus amistades con el Personfinder, o podrás buscar a gente nueva en tiendas, bares y calles. Mediante el menú de iconos, la idea es que te pongas de acuerdo con ellos para emprender misiones en conjunto: hasta cuatro jugadores investigan cuevas de dragones, valles encantados y misteriosos castillos.

Al contrario que otros juegos de rol, los duelos se llevan a cabo en tiempo real: expertos espadachines se enfrentan a poderosas plantas enredaderas y monstruos viscosos en luchas cuerpo a cuerpo, mientras el arquero dispara desde lejos.

Los acertijos también se resuelven en equipo: se suman fuerzas para apartar enormes rocas del camino, o se pulsan al mismo tiempo interruptores que están en distintos sitios. También se podrá jugar offline: el 80% de la aventura se podrá completar en solitario.





Con el PDA Pokégear examinas los planos y salvas tus contactos de teléfono móvil.

Todavía no se han decidido los nombres españoles para los 100 nuevos pokémon.

Los pokémon, con 56 colores: la edición 'Oro/Plata' no sólo sorprende con sus coloridos gráficos, ¡también incluye 100 nuevos pokémon para coleccionar!

Pokémon oro plata

1 Después de que el profesor te entregue a uno de sus pokémon a tu cuidado, te envía...

2 ... a un colega, para recoger un misterioso huevo de pokémon. En tu camino de vuelta...

3 ... recibes una llamada urgente por el móvil: ¡el profesor ha sido asaltado por un ladrón! Se trata de...

4 ...tu rival, al que te enfrentas en la torre de las mariquitas: ¡Tendrás que resolver esto con una pokélucha!

Nuevas aventuras para todos los fans de *Pokémon:* ¡la edición *Oro/Plata* es tan diferente de la antigua edición *Rojo/Azul/Amarillo* que se puede hablar con propiedad de la llegada de *Pokémon 2!*

Cronológicamente, esta nueva aventura tiene lugar tres años después de que el entrenador Ash derrotase al alto mando de la liga pokémon. El mundo pokémon ha seguido desarrollándose, y **100 pokémon nuevos han sido descubiertos y clasificados, con lo que ahora hay 251 pokémon para capturar.** Y lo que es más importante: ¡se ha descubierto que los pokémon se reproducen sexualmente y ponen huevos! Puedes cruzar a dos pokémon de distinto sexo para que tengan descendencia, lo que a menudo significa que obtienes un pokémon de un tipo menos evolucionado, el cual puede llegar a convertirse en todo un campeón. ¡Un pokémon entrenado para la lucha desde su juventud siempre será más fuerte que uno salvaje! Al igual que en la edición *Rojo/Azul,* algunos de los nuevos pokémon sólo se pueden capturar en el cartucho Oro o en el Plata, así que tendrás que intercambiar con otros usuarios para conseguirlos. ¡Y atención, porque puedes transferir a tus viejos pokémon de la edición *Rojo/Azul/Amarillo* a la *Oro/Plata* mediante el cable link! (pero no al revés). Hay nuevas habilidades, y dos nuevas clasificaciones de pokémon: Dark (Oscuridad) y Steel (Acero) (ojo: la traducción oficial al español está pendiente de confirmación).

Otra novedad es la distinción entre pokémon de hábitos nocturnos y diurnos. El cartucho del juego tiene un reloj incorporado, que se pone en hora al principio de la aventura. Según si es de día o de noche, una misma zona puede estar frecuentada por diferentes pokémon, con lo que tendrás que esperar a la noche para completar tu colección. Ciertos acontecimientos dependen del día de la semana: por ejemplo, hay una vendedora que sólo puedes encontrar los lunes, y hay un campeonato al que solo puedes presentarte los miércoles, viernes y domingos.

La revolución técnológica también ha llegado al pokémundo: la radio emite distintos programas dependiendo del día de la semana, y durante la aventura llevas un teléfono móvil para ponerte en contacto con diferentes personajes. A veces hay alguna llamada urgente sorpresa, y tienes que acudir en ayuda de tus amigos.

¡Pokediversión a tope!

PC | PS | N64 | GBC | I/E

Pokémon Oro/Platar
Rol y coleccionismo

Lanzamiento: abril 2001

Nintendo/Game Freak | planeado 1-2 jug.

Si el primer pokémon fue un súper éxito, ¡imáginate la segunda parte, que es mucho mejor!

Texto: J. Orge.

Las luchas tienen el mismo principio: antes de cada ronda puedes escoger uno de tus cuatro ataques.

Cazado: tu rival se cuela por la ventana del profesor, para comenzar con los preparativos de su robo.

¡POLLOS A LA FUGA!



¡ENTRE POLLOS ANDA EL JUEGO!









www.chickenrungame.com

FLASH

Icewind Dale: Heart of Winter (PC)

¡Hala, que siga la fiesta del rol en el PC! El CD de ampliación de el exitoso *Icewind Dale* llegará en enero de 2001, y parte justo del punto en el que acababa la primera aventura, ¡lo cual significa que si tus personajes no son como mínimo de nivel nueve, no tienes nada que hacer! Black Isle está considerando implantar un generador de personajes de alto nivel, aunque lo que es seguro es que se incluirán algunos personajes poderosos ya prediseñados para animar a los más perezosos.



Sonic Shuffle (DC)

¡Otro juego con Sonic de protagonista! Parece que el éxito de *Mario Party* ha propiciado que la mascota de Sega se apunte a los juegos de tablero. En *Sonic Shuffle* no se tira un dado, sino que se reparten cartas al azar que determinan cuanto puedes avanzar. No sabemos aún que tal estará el juego, ¡pero gráficamente tiene buena pinta! Soportará 4 jugadores.



Freestyle Motocross - McGrath Vs Pastrana (PS)

Tony Hawk, Dave Mirra, Jeremy Mc Grath... ¡cada vez hay más y más estrellas de los deportes extremos patrocinando videojuegos! Éste consistirá en buscar atajos con la moto y hacer trucos en mitad de los saltos (como soltar las manos del manillar, o sacar las piernas fuera de la moto) para ganar puntos de estilo. La conducción estará más del lado del arcade que de la simulación.



World Destruction League

¡Kaboom! Una estructura salta por los aires en War Jetz de Playstation



¡Muerte desde el cielo! En Thunder Tanks de PS2 dispones de vista aerea.

World Destruction League es el nombre de un nuevo sello de 3DO, a cuyo abrigo sacarán toda una serie de juegos con el mismo tema: combates deportivos estilo wrestling utilizando vehículos de guerra futuristas.

El primero de ellos, que está ya prácticamente terminado y listo para llegar a las tiendas (tanto para PS como para PS2), es *Thunder Tanks*. Es muy parecido al viejo *BattleTanx* de Playstation y N64, solo que más orientado a las competiciones multijugador (una especie de *Quake III Arena* con tanques, vaya). Los usuarios de Play probablemente ya habrán tenido bastante con *BattleTanx*, pero los de PS2 tal vez agradezcan tener un título de estas características en el creciente catálogo de su máquina.

El otro, más novedoso, es el *War Jetz*. El motor gráfico, estilo de juego y ambientación son prácticamente idénticos a los *Thunder Tanks* (¡incluso las armas son similares!), sólo que en esta ocasión son aviones los que se baten en duelo. Este título tendrá más variedad de modos de juego, y como se tiene que maniobrar en el aire, se añade una tercera dimensión (la vertical) a las batallas. Ambos títulos comparten una interesante característica común: ¡escenarios destruibles cien por cien! En la PS2, por eso de que tiene mayor potencia, los vehículos se deforman al recibir daños.



Sonic Adventure 2

Sonic se marca una grindada a lo Tony Hawk, y de paso se pilla unos anillos

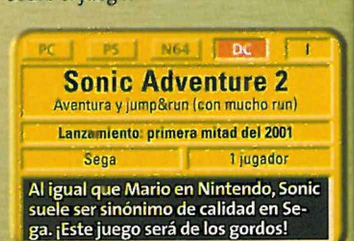
Este es Sonic Oscuro, ¿qué poderes tendrá? ¿Podrá Sonic derrotarle?

Con motivo de la celebración del décimo aniversario del su emblemática mascota, Sega está preparando el lanzamiento de un nuevo juego: *Sonic Adventure 2*.

Los protagonistas confirmados de tan magno acontecimiento, además del propio Sonic, serán su colega Knuckles, el infame Dr.Robotnic/Eggman (que figura como personaje jugable) y las mascotas virtuales que debutaron en el primer *Sonic Adventure* y que aparecen en secreto en *ChuChu Rocket!*: los Chaos. ¡Y esta vez serán más expresivos y adorables que nunca! **Hay una pequeña sorpresa en el reparto: ¡Sonic Oscuro! Al parecer, se trata del arma definitiva para derrotar al puercoespín supersónico.** Del resto de la banda (Twotails, Amy, etc...) todavía no se sabe nada.

Sega está llevando con gran secretismo todo lo concerniente a este título, que es una de sus principales bazas para el 2001. Solo se sabe a ciencia cierta que el frame frate será superior a los 30 fps que exhibía el primer *Sonic Adventure*, que los gráficos serán aún más definidos y claros, y que el primer nivel tendrá lugar en un entorno urbano, al que Sonic llega tras saltar de un helicóptero.

La fecha exacta de lanzamiento aún es incierta, ¡pero seguiremos informando según se desvelen nuevos detalles sobre el juego!



Ultimate Fighting Champ.



¡Mira como mola el luchador que hemos creado! ¡Se nota que tiene actitud!

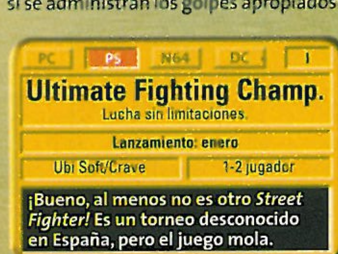


¡Oops! ¡Pero la verdad es que no le va muy bien, vaya paliza le están dando!

Tito Ortiz, Gary Goodridge, Mark Coleman... ¿Cómo? ¿Que no les conoces? ¡Pues son las estrellas de un popular espectáculo de combate (UFC) que se celebra en Estados Unidos! En este torneo, todas las artes de combate están permitidas, y se pelea sin protecciones. Pierde el que se rinda o el que quede inconsciente. Suena brutal, pero parece que la cosa funciona: los competidores saben cuando retirarse a tiempo, y la mayoría de las peleas acaban antes de que nadie se haga daños serios.

La versión en videojuego de este atípico torneo de artes marciales cuenta con los luchadores habituales del evento. **Puedes echar una partida rápida, o celebrar un torneo, donde existe la posibilidad de inscribir a un luchador creado por ti.**

Los participantes del *UFC* suelen tener un estilo de lucha preferente: jiu jitsu, thay boxing, lucha libre... pero suelen acabar usando un batiburrillo de varias artes marciales. En consecuencia, el sistema de combate del juego no se limita a puñetazos y patadas, sino que también tiene derribos y presas inmobilizantes en el suelo. Es algo parecido a una pelea de wrestling, pero poniendo énfasis en el realismo, y sin ataques en plan fantasmón. ¡Un enfrentamiento puede acabar en cuestión de segundos si se administran los golpes apropiados!



NOKIA 3310



Ahora con tu nuevo NOKIA 3310 lo tienes todo.

Ponle las carcasas más locas. Diviértete con sus cuatro juegos. Elige entre sus 35 tonos de llamada o bájate más de la Red.

Además, con tu nuevo NOKIA 3310 no te quedarás colgado: estarás comunicado hasta 11 días en espera.

Llama a tu chica simplemente diciendo su nombre. Envíale imágenes o mensajes cortos mediante texto predictivo.

Ah...!, y diviértete chateando con su nueva función de chat.

NOKIA 3310, disfrútalo a tope.

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

www.nokia.es

Centro de Atención al Cliente: 902 404 414

FLASH

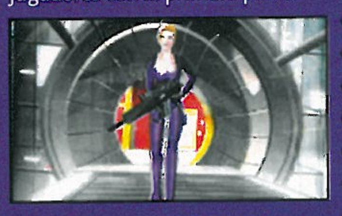
Age of Sail 2 (PC)

Age of Sail es un título de estrategia que salió en 1996, donde se recreaban batallas navales entre flotas del siglo XVIII y XIX. La segunda parte tendrá dos campañas (británica y americana), y los más de mil barcos reales representados estarán modelados con realismo poligonal. Está planeado que soporte juego en red para dieciseis jugadores, y se espera que esté disponible para enero de 2001.



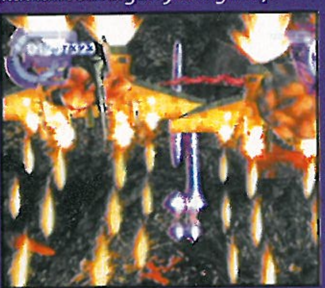
Fear Effect: Retro Helix (PS)

La secuela de *Fear Effect* llegará ya en el 2001, y se sitúa cronológicamente antes de la primera parte. La historia contará cómo Hana, Glas y Deke se reunieron para formar un equipo mercenario, e incorporará a un nuevo personaje jugable llamada Rain Qin. Se trata de una belleza rubia que hace muy buenas migas con Hana, a la que conoció en sus tiempos de prostituta. Los desarrolladores se proponen rebajar el nivel de dificultad, mejorar los controles y reducir o eliminar los tiempos de carga después de las muertes. ¡Justo todas las quejas de los jugadores con la primera parte!



Silpheed 2 (PS2)

El primer *Silpheed* era un shoot'em up de la Sega CD, ¡y ahora vuelve a escena con el poder de la PS2 alimentándolo! Los fantásticos efectos gráficos de la máquina de Sony prometen hacer de este uno de los matamarcianos más espectaculares que el género ha conocido. Llegará en Enero, y está desarrollado por Game Arts *(Grandia)* y Treasure *(Radiant Silvergun y Bangai-o)*.



D.N.: Planet of the Babes



Duke sabe adaptarse a los tiempo modernos: ¡armas de alta tecnología!



"Tranquila nena, que yo me ocupo de esto". "Oh, Duke, eres taaaan macho...".

Hail to the King, Baby!" Tal vez fuera Bruce Campbell el que acuñara la frase en *El Ejercito de las Tinieblas*, pero ha sido el súper duro Duke Nukem el que la ha popularizado entre los jugadores de todo el mundo.

¡Y ahora Duke vuelve a la acción con una nueva aventura de Playstation! El argumento no puede ser más sugerente: en un futuro distante, unos invasores alienígenas aniquilan a toda la población masculina de la Tierra y esclavizan a sus mujeres. Éstas forman un grupo de resistencia, y mediante una máquina del tiempo, se traen desde el pasado al héroe más grande que la Historia ha conocido: ¡Duke Nukem! Solo él, el macho por antonomasia, puede expulsar a los invasores y salvar a la raza humana de la extinción. ¡No cabe duda de que han escogido al hombre ideal para ambas tareas!

El juego es un shooter en tercera persona similar a la anterior aventura de Duke, *A Time to Kill*, pero con mejores gráficos y tal. Puedes contar con que nuestro héroe tendrá un impresionante arsenal de destrucción (rifles de plasma, lanzallamas, etc...), gadgets de alta tecnología, y el usual repertorio de frases ingeniosas con las que poner un toque de buen humor a las matanzas: "come get some!". Habrá veinte tipos de enemigos, entre los que no faltan los habituales Octabrains y Cerdos Policías.



PC | PS | N64 | DC | 1

D.N. Planet of the Babes
3D shooter en tercera persona
Lanzamiento: febrero 2001
N-Space | 1-2 jugadores

Lo admitimos: somos fans de Duke. ¡Estamos ardiendo de ganas por ver qué tal sale su último juego!

Ducati World

Las texturas y efectos se sacrificarán en favor de un buen frame-rate (PS).

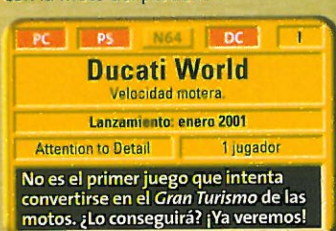


En otras plataformas, las cosas tendrán un aspecto más pulido (DC).

La prestigiosa casa de motos Ducati quiere que *Ducati World* se convierta en el medio de transmitir a los jugadores de todo el mundo su tradición y "modo de vida". Guay, ¿pero en qué se traducen exactamente tan grandilocuentes palabras? Pues que van a sacar al mercado un juego de motos con la licencia Ducati, y que estará disponible para varias plataformas: PC, Dreamcast y Playstation. Ofrecerá dos modos de juego, *Quick Race* y *Ducatti Life*.

En *Quick Race*, tendrás que progresar por una serie de circuitos, ganando motos cada vez mejores. Tendrá niveles de dificultad ajustable, un estilo de pilotaje arcade, y ocho circuitos iniciales, cifra que se irá ampliando progresivamente a medida que superas carreras. Este modo de juego incluirá también la opción de correr en pantalla dividida con un amigo.

En *Ducati Life* las cosas se vuelven más complejas. Primero te tienes que sacar una licencia de moto, y tus victorias en la competición se recompensan con pelas con las que comprar componentes y mejoras para la moto, o directamente comprar motos nuevas y más potentes (que te salen más baratas si son de segunda mano). ¡Incluso podrás comprar cascos y trajes para el piloto! En el modo de juego de dos jugadores, el ganador se queda con la moto del perdedor.



PC | PS | N64 | DC | 1

Ducati World
Velocidad motera
Lanzamiento: enero 2001
Attention to Detail | 1 jugador

No es el primer juego que intenta convertirse en el *Gran Turismo* de las motos. ¿Lo conseguirá? ¡Ya veremos!

Oni

Además de una gran tiradora, Konoko es una experta en artes marciales.



Los muros se hacen transparentes para no entorpecer la visión.

La casa desarrolladora Bungie (famosa por el shooter *Marathon* de Macintosh y la aventura gráfica *Myst* de PC) no sólo está desarrollando el impresionante *Halo*, sino que también están trabajando en un potencial bombazo para PC y PS2 llamado *Oni*.

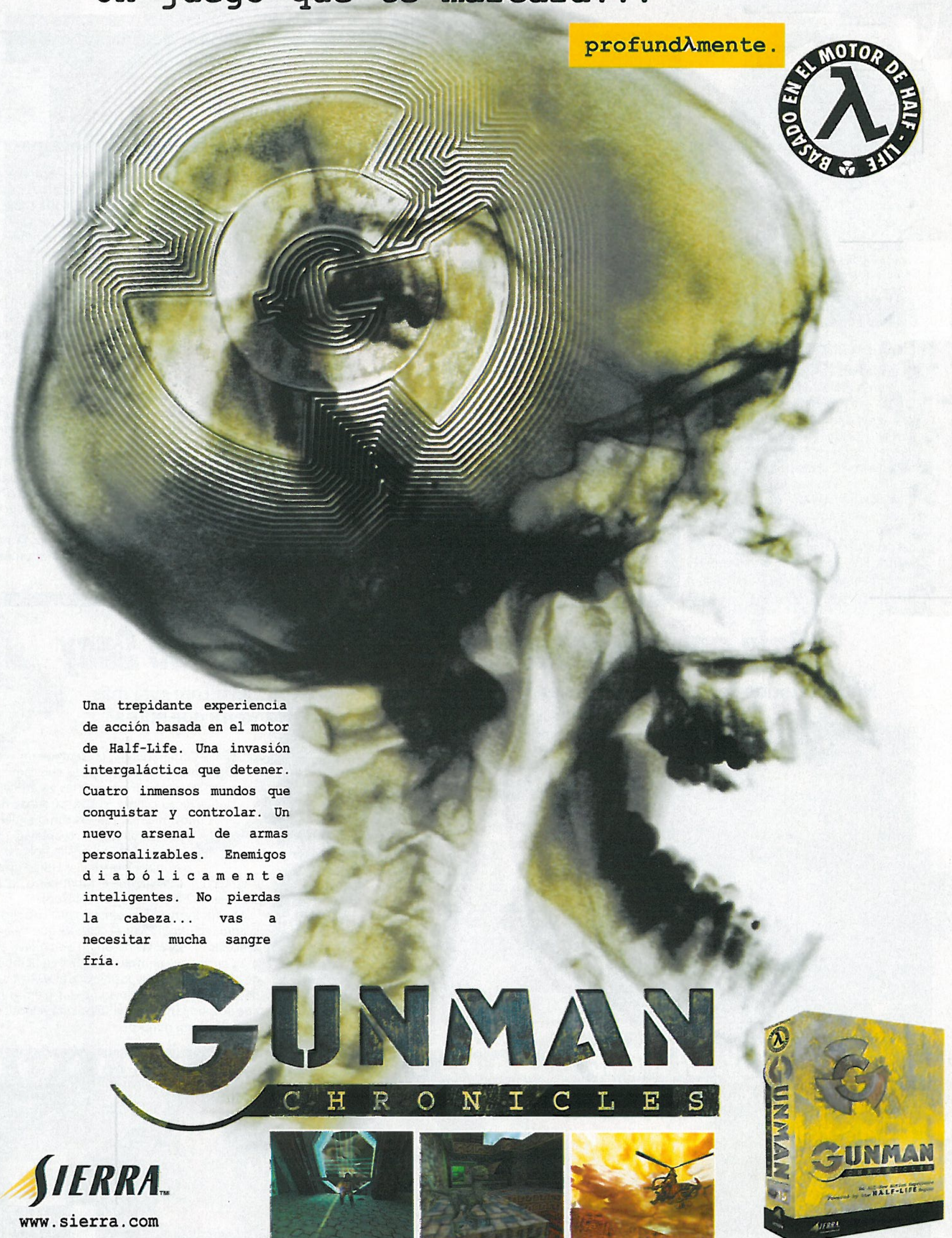
En *Oni* manejas a la agente de policía de élite y chorbi de primera Konoko, que aparte de tener unos ojazos estilo anime que tiran de espaldas, se marca unos movimientos de artes marciales de vértigo y pega más tiros que Rambo en uno de sus días malos. Pero si Konoko es una belleza de contemplar con sus gráciles y flexibles acrobacias de combate, no menos espectacular es el mundo 3D que Bungie está preparando para que exhiba sus habilidades: altísimos rascacielos diseñados por arquitectos reales, entornos urbanos de enormes proporciones y montones de enemigos con los que practicar la patada en salto directa al cuello o el fino arte de arrebatar un fusil de las manos para luego proceder a acribillar a su propietario. La imponente capacidad de la PS2 para poner cantidades absurdas de polígonos en movimiento garantiza que este juego será, cuando menos, espectacular, y en Bungie quieren que el control sea lo más accesible posible desde el principio, para luego ir complicándolo con los nuevos movimientos especiales que va aprendiendo el jugador.



PC | PS2 | N64 | DC | 1

Oni
Beat'em up y shooter
Lanzamiento: principios 2001
Bungie | 1 jugador

¿Será capaz *Oni* de cumplir las altísimas expectativas que ha levantado? ¡Nosotros apostamos a que sí!


Un juego que te marcará...
profundλmente.
BASADO EN EL MOTOR DE HALF-LIFE
Una trepidante experiencia de acción basada en el motor de Half-Life. Una invasión intergaláctica que detener. Cuatro inmensos mundos que conquistar y controlar. Un nuevo arsenal de armas personalizables. Enemigos diabólicamente inteligentes. No pierdas la cabeza... vas a necesitar mucha sangre fría.
GUNMAN
CHRONICLES
SIERRA
www.sierra.com



Práctico: el nuevo e-Clock llegará pronto de Inglaterra.

¡Despierta!

Despertador para PC

Estás ya hasta el gorro de despertarte con el molesto pitido del despertador? ¿No preferirías amanecer con una agradable música de tu elección? ¡Pues no busques más!: con el *e-Clock* puedes pasar melodías y sonidos MP3 desde PC al despertador. Dispone de un puerto paralelo y se distribuye con un CD-ROM de sonido. Así puedes programarlo con las canciones que te has bajado de Internet y despertarte al ritmo de tus grupos favoritos. El *e-Clock* se puede conseguir por aproximadamente 7.500 pts. en la web *www.gadgetshop.com*.



¡Hasta la vista, 3!

'Terminator 3': en primavera comienza el esperado rodaje.

El apuesto (a su manera) Schwarzenegger vuelve a encarnar a un cyborg. ¡Se ve que los hacen en serie!

Se hará o no? Y si se hace, ¿será a cargo del director James Cameron?...". Desde hace unos meses, los rumores sobre la tercera parte de la saga *Terminator* son tantos como inciertos, aunque parece que ya hay algunos datos fiables: ¡Arnold Schwarzenegger volverá a actuar en la película! Últimamente está muy solicitado, ¡pero éste es uno de esos proyectos que no podían llevarse a cabo sin su presencia!

Junto a la megaestrella de músculos de acero estará de nuevo Edward Furlong, que interpretaba al joven John Connor en *Terminator 2* y, más recientemente, fue protagonista en *American History X*. Lo que sí que está claro es que James Cameron, el anterior director, no volverá a participar: esta vez Ridley Scott *(Gladiator)* y Roland Emmerich son los que tienen más papeletas para compartir la silla de dirección, elección que no ha hecho mucha gracia a los fans de la saga. Un dato curioso: esta vez, la máquina de matar será un modelo femenino.

¡Solo para jugones!

Nueva estación de sonido y conexiones de Hercules



El Hercules Game Theater XP cuesta 39.900 pts.

El último producto de Hercules ofrece todo aquello que los jugadores siempre han deseado: aceleración por hardware del sonido, rack externo de sobremesa, concentrador de USB y de puerto joystick, 6 salidas para altavoces, compatibilidad Dolby Digital (formato AC3™ canal 5.1) y una variedad de entradas y salidas de audio, incluso digitales. El sonido en 3D se puede emitir por auriculares o por 2, 4 e incluso 6 altavoces, lo que permite aliviar el procesador para la realización de otras tareas. Ofrece, además, un concentrador USB de 4 puertos de alta velocidad, y dispone de un puerto de juegos fácilmente accesible desde el panel frontal, que permite enchufar varios periféricos de juegos simultáneamente.



Nuevo robot de Sony

¡El futuro está más cerca que nunca!



¡Esperemos que no sigan los pasos de los Terminator!

Sony Corporation ha presentado un prototipo de robot bípedo que camina: el *SDR-3X*. Al sincronizar las 24 articulaciones de su cuerpo, el *SDR-3X* puede realizar movimientos básicos como andar, cambiar de dirección, levantarse, mantenerse sobre una pierna, golpear con el pie una pelota y bailar. Utiliza la misma arquitectura OPEN-R que el robot-perro de entretenimiento *AIBO* (SCREENFUN 19/00).

Los dos avances tecnológicos que se aplican en la arquitectura OPEN-R, el *Actuator* que mueve las articulaciones y el *Whole Body Coordinated Dynamic Control*, que permite el control en tiempo real de las mismas, hacen posible que el *SDR-3X* pueda desplazarse caminando sobre dos piernas (aunque de momento lo haga sólo a una velocidad de 15 metros por minuto).

Final Fantasy: el trailer

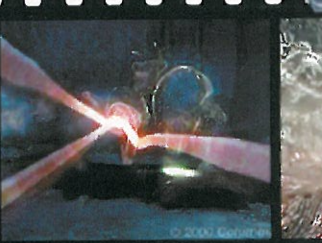
¡Nuevo trailer en la web!

En los cines de EE UU ya se está mostrando el nuevo trailer de la película *Final Fantasy* (estreno: verano 2001), pero si no te quieres ir tan lejos para verlo, dirige tu navegador a *www.finalfantasy.com*, bájatelo a tu disco duro, ¡y flipa con la calidad de los gráficos!









Matrix-Mania

Edición limitada en DVD

Se ha puesto a la venta una edición especial limitada de *Matrix*. Junto a esta obra maestra de la ciencia ficción, en formato DVD, te esperan los siguientes bonus: información de la película, un documental con el *Making of*, el cartel y ocho postales. ¡Vamos, que si a tu novia o novio le mola le peli, es un regalazo!



Llévate a Neo a casa con el máximo lujo.

Fotos digitales

Dos nuevos modelos de Canon

Si te interesa la fotografía digital, no deberías perderte los dos nuevos modelos de cámaras digitales que Canon está a punto de lanzar: la *Ixus* (la cámara más pequeña del mercado) y la *Powershot G1* (con 3,34 millones de pixels). Canon pone la tecnología ¡y tú, el arte!



La Canon Ixus saldrá a la venta a unas 130.000 pesetas...



... mientras que la Powershot G1 lo hará por algo más de 200.000.

Angelina se ha adaptado bien al papel de Lara. Tiene actitud...



... y está en perfectas condiciones físicas. ¡Ha entrenado mucho...



... y hasta ha aprendido a montar en moto! ¡Que estilo!



Angelina resuelve sus primeros puzzles. "¿Esto va aquí?".

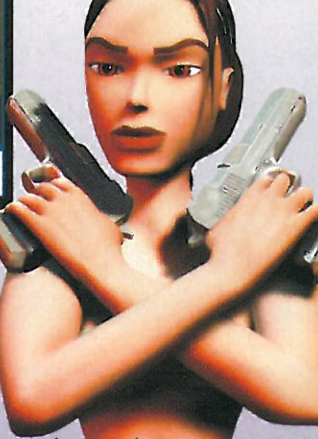


Un robot guardián ataca a Lara. ¿Qué pasó con los esqueletos?

Tomb Raider, la peli

¡Las primeras imágenes, desveladas!

¿Tienes acceso a Internet? ¡Pues corre a *http://tombraider.real.com/filmsites/tombraider/*, porque el primer vídeo promocional de la película de *Tomb Raider* ¡ya está disponible para descargar! Angelina Jolie está estupenda en su papel, y aunque en el trailer no dice ni mu, se mueve incluso mejor que Lara en cualquiera de sus juegos. ¡Hay que verlo para creerlo!



Lara ha prestado sus ropas a Angelina para rodar la película.

Ratón internauta

Un sabueso para Internet

Para estar a la última: primero se crea un perfil de búsqueda, y después el ratón inteligente *comMouse* se pone a buscar por Internet páginas que te puedan interesar. Luego basta con un clic para conectarse a la página deseada.

Para más información, pásate por: *www.commouse.de*.

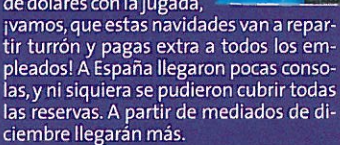
Este ratón busca por ti tus temas preferidos en Internet.



Si aparece nueva información en la web se muestra en la pantalla.

TELEGRAMA

Playstation 2 bate records de venta



La Playstation 2 ha alcanzado verdaderos récords de caja poco después de su lanzamiento en EE UU. Los 500.000 aparatos se han reunido con sus respectivos dueños en un santiamén. Sony se ha embolsado la friolera de 165 millones de dólares con la jugada, ¡vamos, que estas navidades van a repartir turrón y pagas extra a todos los empleados! A España llegaron pocas consolas, y ni siquiera se pudieron cubrir todas las reservas. A partir de mediados de diciembre llegarán más.



El esperado Tekken Tag Tournament *es uno de los títulos de lanzamiento de la PS2.*

3D-Shooter para la Game Boy

El mundo de las 3D quedará pronto abierto para los jugadores de la Game Boy. Crawfish está trabajando para crear un shooter en primera persona al estilo de *Doom* o *Castle Wolfenstein 3D* de PC. ¡La Game Boy no deja de sorprender!



La consola dentro del pad

El comerciante inglés Games-Console ofrece un nuevo sistema de videojuegos, que sólo se compone de un controlador que se conecta a la tele. ¡El hardware y software de la consola están dentro del pad! Con el *Mega Joy* se pueden jugar 2.000 juegos sencillos del estilo de *Pac-Man* y *Tetris*. Los nostálgicos pueden pedirlo en *www.games-console.com/acatalog/*

Precio: 2.200 pts. aproximadamente.



Microsoft ficha a EA

Electronics Arts apoyará a la consola de Microsoft, la X-Box, y ha pedido 500 kits de desarrollo para empezar a trabajar en los juegos. El objetivo que se han marcado es conseguir tener diez títulos disponibles para el lanzamiento. Aún no se sabe cuáles serán, pero lo que sí es seguro es que *SSX* (snowboarding), *Knockout Kings* (boxeo) y *Madden NFL* (fútbol americano) acabarán en la X-Box.

Vuestro TOP

1 METAL GEAR SOLID

AGE OF EMPIRES II 5





8

ZELDA

1 Metal Gear Solid (8)
KONAMI – PS, GBC, PC
Snake sube este mes al primer puesto para recordarnos quién manda aquí.

2 Final Fantasy VIII (1)
SQUARE – PS, PC
¿Squall destronado? No lo creas, ¡seguro que el próximo mes vuelve arriba!

3 Diablo II (2)
BLIZZARD – PC
La fiebre Diablo 2 no remite, y logra aguantar entre los tres primeros.

4 Los Sims (3)
MAXIS – PC
¡Más vivos que nunca! Los Sims continúan de fiesta durante todo el mes.

5 Age of Empires II (7)
MICROSOFT – PC
¡Tres juegos exclusivos de PC en los cinco primeros! ¡Esto no se ve todos los días!

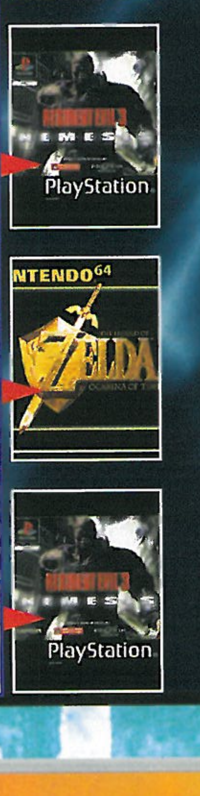
6 Resident Evil 3 (9)
CAPCOM – PS, PC
Jill Valentine supera este mes a Lara Croft en una votación sin precedentes.

7 Pokémon (5)
GAME FREAK– GB
El pelaje de Pikachu ha perdido algo de lustre, ¡pero prepara el contraataque!

8 Zelda: Ocarina of Time (6)
NINTENDO – N64
Majora's Mask aún no aparece en la lista, ¡pero seguro que lo hace muy pronto!

9 Tomb Raider IV (4)
CORE DESIGN – PS, PC, DC
Lara baja a las profundidades del top 10 en busca de antiguos artefactos perdidos.

10 RE: Code Veronica (14)
CAPCOM – DC
¡Uau, Claire y Chris están altísimos! Hacen un duo estupendo entre los dos.



Sistema







PC

1. **Diablo II** – BLIZZARD – Rol de acción y cacería de monstruos
2. **The Sims** – MAXIS – Simulador de vida diaria
3. **Age of Empires 2** – MICROSOFT – Estrategia histórica en tiempo real
4. **Commandos** – PYRO STUDIOS – Estrategia militarista
5. **Half Life** – SIERRA – Shooter

PLAYSTATION

1. **Metal Gear Solid** – KONAMI – Aventura de espionaje e infiltración
2. **Final Fantasy VIII** – SQUARE – Rol de diseño
3. **Resident Evil 3** – CAPCOM – Horror súper zombi
4. **Tomb Raider IV** – CORE DESIGN – Aventura de acción y exploración
5. **Resident Evil 2** – CAPCOM – Horror zombi

NINTENDO 64

1. **Zelda: Ocarina of Time** – NINTENDO – Rol de acción y fantasía
2. **Pokémon Stadium** – NINTENDO/GAME FREAK – Poké-lucha
3. **Perfect Dark** – RAREWARE – Shooter y espionaje en primera persona
4. **Donkey Kong 64** – RAREWARE – Jump&run bananero
5. **Pokémon Snap** – NINTENDO – Safari fotográfico



P 20




↑ 11 (19) **Resident Evil 2**
CAPCOM – PC, PS, N64, DC
Parecía que se iba... ¡pero aquí está de nuevo para dar guerra a los zombis!



12 (12) **Commandos**
PYRO STUDIOS – PC
Si Age of Empires 2 es el rey de la estrategia, Commandos lo es de la táctica.



13 ↓ (11) **Pokémon Stadium**
NINTENDO – N64
Un mal mes para Pikachu y compañía, que pierde puestos en todos los frentes.





↑ 14 (17) **Gran Turismo 2**
POLYPHONY DIGITAL – PS
El extenso garaje de GT2 se gana muchos votos de los lectores todos los meses.

15 **Silent Hill**
KONAMI – PS
¡VUELVE! Harry se asoma para decir hola. ¿Habrá vuelto para quedarse, o se irá otra vez?



16 (16) **FIFA 2000**
EA SPORTS – PC, PS
Con Fifa 2001 en la calle, es de suponer que pronto le dará el relevo en la lista.



17 **Dino Crisis**
CAPCOML – PC, PS
¡VUELVE! Con Dino Crisis 2 recién estrenado, ¡es un buen momento para acordarse de Regina!




18 ↓ (10) **Perfect Dark**
RAREWARE – N64
Joanna no se decide entre ir arriba o abajo en el top. ¡Caprichosa!




19 **Tony Hawk's 2**
CAPCOM – PC, PS, N64, DC
¡NUEVO! ¿Es un pájaro? ¿Es un avión? ¡No! ¡Es Tony haciendo trucos con su tabla!



20 ↓ (13) **Driver**
REFLECTIONS – PS, PC
Tanner investiga los bajos fondos de la lista. ¿Y qué pasa con ese Driver 2?



EL JUEGO DEL AÑO

Las votaciones de los lectores han sido inapelables: Final Fantasy VIII ha estado siete veces en el primer puesto, dos en el segundo y tres en el tercero, lo cual hace de él el juego más aclamado del año 2000 en SCREENFUN. ¡Y eso sin contar los manifiestos entusiastas en favor de Squall y sus colegas que no habeis parado de enviarnos! ¡Enhorabuena, FFVIII!

Los más jugados en SCREENFUN

1. **Mario Tennis**
NINTENDO-N64
¡Qué éxito de juego! Te lo llevas el fin de semana a casa, y todos los colegas se apuntan.

2. **Magical Drop**
DATA EAST-PS
Coge bola, suelta bola... ¡Arg! ¡Si la emperatriz no deja de armar su numerito, no puedo concentrarme!

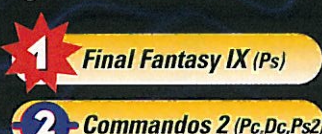
3. **Maestro del Olimpo - Zeus**
IMPRESSIONS GAMES-PC
"¡En toda Grecia se dice que en esta ciudad hay trabajo para todo aquel que quiera uno!". ¡Guay!

4. **Ready 2 Rumble 2**
MIDWAY-DC
Nos lo pasamos bomba destruyendo la cirugía plastica de Michael Jackson. ¡Hay que ver cómo cobra!



DREAMCAST

1. **RE: Code Veronica** – CAPCOM – Horror zombi peliculero
2. **Virtua Tennis** – SEGA – Simulador de tenis
3. **Soul Calibur** – NAMCO – Lucha 3D con espadas
4. **Crazy Taxi** – SEGA – Velocidad enloquecida
5. **Shenmue** – SEGA – Aventura kung fú detectivesca



GAME BOY

1. **Pokémon** – GAME FREAKS – Rol y coleccionismo
2. **Metal Gear Solid** – KONAMI – Aventura de espionaje e infiltración
3. **Tomb Raider** – CORE DESIGN – Aventura de exploración arqueológica
4. **Zelda IV:** Link's Awakening – NINTENDO – Rol de acción fantástico
5. **Mario Golf** – NINTENDO – Simulador de golf

Los más esperados

¡Ya falta menos!

1. Final Fantasy IX (Ps)
2. Commandos 2 (Pc,Dc,Ps2)
3. Black&White (Pc/Dc)



SCREENFUN ¡SORTEO!

Mándanos una postal para votar los 5 juegos que más te gusten indicando su plataforma (PC, GB, PS, N64, DC, o PS2). Este mes sorteamos cinco juegos y cinco camisetas de *Incredible Crisis* entre los que escribais a: SCREENFUN, ref.: Éxitos 20 juego/ ref.: Éxitos 20 camiseta apdo 14.116, 28080 Madrid.

Así puntuamos en SCREENFUN

Para que no te líes, aquí tienes un desglose de los contenidos de nuestras fichas de puntuación.

En SCREENFUN sometemos a todos los juegos nuevos a un profundo y exhaustivo chequeo, para que encuentres lo que más se ajuste a tus preferencias. Es importante tener en cuenta que cada plataforma tiene su propio criterio: un juego en Game Boy puede tener unos gráficos de diez, pero esos mismos gráficos en una Nintendo 64 apenas merecerían un uno. Todos los juegos analizados en el *Banco de pruebas* están ya a la venta, o está previsto que salgan al mercado en el mismo mes que la revista.

El Sistema

Dentro del rectángulo rojo indicamos las plataformas en las que analizamos el juego.:

PC:	Windows	GBC:	Game Boy Color
PS:	Playstation	GB:	Game Boy
PS2:	Playstation 2	N64:	Nintendo 64
DC:	Dreamcast		

Aquí señalamos si hay disponibles versiones del juego para otras plataformas, o si está planeado que lo estén en un futuro. Si las hay y han sido analizadas en SCREENFUN, también lo avisamos aquí.

¿Español o inglés?

"E" significa que los textos en pantalla están en español. La "I" significa que están en inglés. Si son voces están en inglés sin subtítulos, también ponemos una "I"

¿A qué tipo de jugador se dirige?

Principiantes: prefieren las cosas sencillas. No les gusta pasar mucho tiempo aprendiendo a jugar.
Avanzados: el jugador medio.
Expertos: les gusta la complejidad. Tienden a especializarse en uno o dos géneros de juego concretos.

El precio

El precio de venta al público (P.V.P.) recomendado por el fabricante, aunque a veces se pueden conseguir más baratos.

El fabricante

Una casa desarrolladora de prestigio puede dar ciertas garantías.

Multijugador

¿Cuántas personas pueden jugar a la vez?

Requisitos especiales

En el caso de PC, *'Mín.'* indica el equipamiento mínimo necesario, y *'Rec.'* se remite a las características recomendadas. Si tu ordenador no cumple con estos requisitos, la diversión está en peligro. En el caso de consolas, se señalan los periféricos compatibles.

PC | PS | N64 | DC | E/I

SCREENFUN
Aventura gráfica para todos.
6.470 pts. | Screen-Soft | 1-8 jug (red)
Mín. Pentium 90, 16 RAM, 100 MB HD
Rec. Pentium 200, 32 MB RAM, 200 MB HD, tarjeta aceleradora 3D
Gráficos 10 | Sonido 10 | Jugabilidad 10
Gráficos excelentes en 3D, manejo sencillo, original modo para 2 jugadores.
¡Qué lástima! Sólo funciona en un PC con una potente tarjeta 3D.
Acción de alta calidad con un diseño gráfico de auténtico lujo. Un hueso duro para la competencia. 10
Próximamente también para PC, GB, PS, DC...

Gráficos

¿Son bonitos o realistas? ¿Tienen un diseño original o divertido? ¿Cómo combinan los colores? ¿Hay errores de clipping o de redibujado? El apartado visual se juzga aquí.

Sonido

Puntuamos tanto la calidad como la cantidad de los temas musicales y los efectos sonoros, así como su uso inteligente. Si uno de estos elementos falla, la nota se resiente.

Jugabilidad

Este apartado juzga, sobre todo, la mecánica de juego, pero incluye también la facilidad de control, si la dificultad está bien ajustada, los extras y modos de juego... ¡Un montón de cosas!

Lo que nos gustó

Éstas son las características más atractivas y destacables del juego.

Lo que no nos gustó

Aquí comentamos los reproches más significativos que se le pueden hacer al juego, desde errores graves a pequeñas carencias.

El resumen

Breve y conciso: la impresión general que nos hemos llevado y lo que puedes esperar, sin entrar en detalles.

La valoración final de SCREENFUN

Aunque la jugabilidad suele ser determinante para el juicio final, en algunos juegos hay otros aspectos a tener en cuenta que modifican la nota, y son mencionados en el resumen o en el texto principal.

SCREENFUN CINE

Cuando puntuamos una película, en vez de gráficos, sonido, y jugabilidad, hablamos de:
Espectáculo: ¿tiene muchas escenas de acción?, ¿cientos de extras?, ¿vestuario de época?, ¿fenomenales efectos especiales? Normalmente, cuanto más dinero hayan gastado en la producción, mejor. Un diez lo tendría *La amenaza fantasma*.
Emoción: ¿da miedo, hace reír o llorar? ¿Crea suspense? Si consigue provocar intensas emociones e implicar al espectador en lo que está viendo, obtendrá buena nota en este apartado. Un diez lo tendría *E.T.*
Desarrollo: aquí juzgamos si la película cuenta la historia con maestría. Un diez lo tendría *2001: Odisea en el espacio.*

Las notas de SCREENFUN


Alucinante ¡Un rey de reyes! Un juego para llevar a los altares. ¡Píllalo!



Sobresaliente ¡Nos ha entusiasmado! De éstos no hay muchos cada mes.


Notable ¡Un gran juego! No te arrepentirás, esto es calidad de la buena.


Muy bien No está nada mal, pero podría haber sido mejor.


Bien Está bien, pero no nos ha impresionado. Normalito.

Aprobado Tiene serios defectos, sólo aprueba por los pelos.

Insuficiente ¡Ugh! No merece la pena ni para alquilarlo una tarde.


Mal ¿Es broma o qué? ¡Jugar a esto es un auténtico castigo!


Muy mal Es increíble que haya llegado a las tiendas. ¡Sinvergüenzas!


Basura Nota reservada a juegos ofensivos, insultantes o de mal gusto.

Los géneros

A veces, mirar el género del juego te puede dar una idea rápida de en qué consiste. Aquí tienes la nomenclatura:

Aventura
Pueden ser gráficas, como las típicas de pinchar con el ratón (El día del tentáculo, Monkey Island) *o de acción* (Tomb Raider, Metal Gear Solid). *Las del estilo* Resident Evil *son aventuras de horror.*

3D-shooter
En primera (Quake, Golden Eye) *o tercera persona* (Evolva, MDK, Messiah). *A los clásicos juegos matamarcianos los llamamos shoot'em up, y pueden ser en 2D* (Bangai-o, Gigawing) *o 3D* (Starfox).

Lucha
En 3D (Soul Calibur, Dead or Alive) *o 2D* (Street Fighter). *Incluye los beat'em up, donde peleas con muchos enemigos a la vez y avanzas pantallas* (Final Fight)

Deporte
Simuladores de fútbol (los FIFA), *Golf* (Mario Tennis), *Baloncesto (la serie NBA) ¡o incluso caza* (Deer Hunter) *o pesca* (Reel Fishing)!

Vuelo
Así llamamos tanto a los simuladores de vuelo de todo tipo: civil (Flight Simulator), *combate* (Ace Combat), *naves* (X-Wing) *o acrobáticos* (Pilotwings).

Velocidad
Los juegos de conducción o carreras. Pueden ser simuladores (Gran Turismo, Colin McRae Rally) *o tipo arcade* (Crash Team Racing, Crazy Taxi, Mario Kart).

Rol
Clásico (Final Fantasy, Might&Magic) *o de acción* (Zelda, Diablo). *Aquí llevas a uno o más personajes que dialogan, pelean y a veces van ganando nuevas habilidades.*

Jump & Run
En 2D (Rayman, Super Mario World) *y 3D* (Rayman 2, Sonic Adventure, Spyro). *Aquí necesitas buena coordinación, reflejos e inteligencia para resolver algunos puzzles.*

Estrategia
En tiempo real (Command & Conquer, Age of Empires) *y por turnos* (Civilization, Masters of Orion 2). *También está la estrategia de construcción* (SimCity, Faraón).

Misceláneo y puzzles
Misceláneos son juegos que no sabemos clasificar de forma exacta (Mario Party, Bomberman). *Los puzzles son todos los juegos estilo* Tetris, Puzzle Bobble *o* Mr.Driller.

スクリーンファン・イン・ジャパン

ScreenFun
スクリーンファン・イン・ジャパン
SCREENFUN EN JAPÓN

¿Se parece o no se parece a la Game Boy Advance de Nintendo? Tu dirás...

WonderSwan Color

FINAL FANTASY
ファイナルファンタジー

El evento del mes fue el esperado estreno de la versión color de la portátil de Bandai, SCREENFUN estuvo allí para contártelo.

Se pudo considerar un éxito? Con toda certeza y con mayúsculas se puede decir que ¡Sí! La WonderSwan Color literalmente arrasó: larguísimas colas de gente esperando desde primeras horas de la mañana hicieron que todas las unidades se agotaran antes del mediodía. Allá donde íbamos nos encontrábamos con el cartel de "vendidas todas las existencias" tanto en los cinco colores Bandai, como en la edición especial Final Fantasy (que consta de una caja que contiene la WonderSwan en color blanco con el logotipo del juego, y el propio cartucho de *Final Fantasy*). ¡Menos mal que nos dimos prisa y conseguimos una!



¡Juegos los que quieras, pero WS Color ni una! ¡se agotaron en todas las tiendas!

¿Imaginas poder jugar a Final Fantasy en cualquier lugar? ¡ahora es posible!

Si Bandai podía tener algún temor a la próxima aparición de la GameBoy Advance en el próximo mes de marzo, ahora puede estar totalmente segura de que WonderSwan tiene muchos más usuarios de los que cabía esperar y es un serio rival de la portátil mas vendida en el mundo. **Al contrario de lo que sucedió con Neo-Geo Pocket, el numero de fans de la portátil de Bandai aumenta por días y auguran para esta, un futuro prometedor.** Bandai, que ya desarrolla juegos para otras plataformas desde hace tiempo, se ha buscado unos buenos aliados en lo que a software se refiere, ya que gran parte de su éxito se lo debe a Square (su *Final Fantasy* portátil encabezaba el primer puesto de los juegos mas deseados en aparecer, según una encuesta realizada por la popular revista de videojuegos japonesa 'Famitsu'). *Final Fantasy* no es el único juego que ha desarrollado Square para la WonderSwan, ya que venia creando juegos desde su versión en blanco y negro, incluyendo *Atarashiku chokobo* el cual funciona tanto en la versión color como en la de blanco y negro. Ademas muy pronto podremos ver las versiones *II* y *III* de *Final Fantasy*, entre otros muchos títulos.

Por si el apoyo de Square fuera poco, desde ahora podrá realizar juegos para WonderSwan Color cualquier persona: ¡solo necesitará un poco de maña y una buena idea para su juego ideal! Para ello Bandai ha puesto a la venta el pack de programación WonderWitch, con el que mediante un lenguaje de programación en C y con la ayuda de una serie de librerías especiales que facilitan la programación, podremos crear juegos (o cualquier otro tipo de programa), en un sistema Windows y traspasarlos desde el PC mediante un cable a nuestra portatil.

¡La WonderSwan está que arrasa!



Los tenderos se vieron encerrados en un laberinto publicitario de WonderSwan.

スクリーンファン・イン・ジャパン

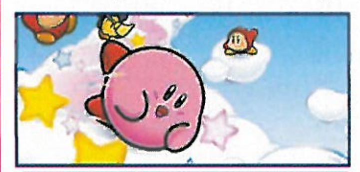
KORO KORO KIRBY

¿Como es posible jugar a la GameBoy Color sin tocar ninguna tecla de control?

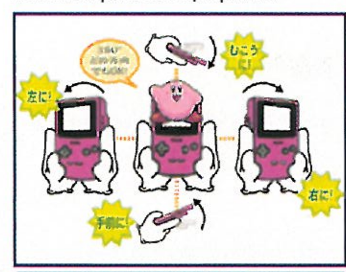
カートリッジは、クリアピンク!

本品は「ゲームボーイカラー」専用です。

A Kirby le ha tocado esta vez rodar por los suelos como una bola, pero la principal novedad de este cartucho para GBC es que ¡no necesitarás usar los controles para mover a Kirby! ¿Que como se hace? ¿Como harías para mover una bola que se haya sobre una superficie sin tocarla? (¡no vale soplar!) Pues muy sencillo: simplemente inclinando la superficie, que es justo lo que deberemos hacer para mover a Kirby por la pantalla. **El cartucho lleva consigo una serie de sensores que captarán la inclinación de tu GameBoy y harán mover a Kirby a una dirección y velocidad determinada según inclines tu portatil.** Es un juego de acción, pues no solo necesitarás moverte, sino que ademas deberás saltar, ya sea para esquivar o superar obstáculos o para 'azotar' a los enemigos finales de cada fase. Para realizar tal movimiento con el 'cartucho sensorial' deberás hacer un brusco movimiento de palanca en la dirección en la que quieras que salte, y de este modo ¡Kirby saldrá despedido! El cartucho, únicamente compatible con la versión color de la GameBoy, es algo mas caro de lo habitual (4.500 yenes japoneses), pero la novedad del sensor y los 5 mini-juegos adicionales que se incluyen, justifican de sobras el precio, ya que tendremos diversión para rato. ¡Flipante!



Kirby baja de las nubes para vérselas en una nueva aventura de GameBoy Color



¡Mueve tu Gameboy Color, y Kirby se moverá contigo!

Texto y fotos: Jorge Madrid

TOP 10 JAPÓN
スクリーンファン・イン・ジャパン

1. (DC) *Power Smash:* El tenis según Sega
2. (PS) *Tales of Ethernia:* Nuevo RPG de Namco en 3 CDs
3. (PS) *Dragon Quest VII:* El famoso DragonQuest abandona su trono por un tercer puesto
4. (GB) *Shin megami tensei kuro no sho / aka no shu:* Nueva aventura para GB basada en una popular serie manga que arrasa en Japón.
5. (PS) *Dino Crisis 2:* Matar dinosaurios en la Play también es deporte olímpico en Japón.
6. (PS) *Super hero sakusen daidaru no yabou:* RPG de súper-heroes japoneses tipo ultraman
7. (N64) *Fuurai Shiren 2:* Simpático RPG para Nintendo64
8. (GBC) *Korokoro Kirby Kirby:* por los suelos
9. (N64) *Tsumi to batsu (Chikyuu no koukeisha):* Aventura futurista para Nintendo 64
10. (PS) *Kerokero King:* Haz saltar a la rana

Sega GT

¡'Gran Turismo' en la Dreamcast! Sega demuestra lo bonita que es la velocidad en circuitos de 128 bits. Sin embargo, y aunque es un magnífico juego, acusa la falta de innovación.

Mientras que todos los fans del motor están esperando a la tercera parte del extraordinario simulador de coches *Gran Turismo* (para PS2), Sega toma la delantera en la Dreamcast con un proyecto similar, al que han bautizado como *Sega GT*. Diecisiete fabricantes originales presentan sus mejores modelos, que llegan al centenar. Y no sólo puedes conducirlos, sino también afinar sus configuraciones para sacarles el máximo rendimiento.

Junto a los modos de juego habituales, la variante *Championship* representa el alma de *Sega GT*. Allí comienzas tu carrera con un presupuesto que sólo te llega para comprarte un coche de segunda mano. Antes de empezar las competiciones, tienes que sacarte cuatro licencias de conducción. **Las pruebas son bastante menos elaboradas y exigentes que las de *Gran Turismo 2* de Playstation: consisten en dar una vuelta a un circuito dentro de un tiempo limitado.**

En las distintas carreras de copa competirás contra cinco pilotos computerizados por la primera posición. Los campeonatos se diferencian por las licencias de conducción, la cilindrada y el tipo de coche. Los pilotos más dotados consiguen, además de los premios estándar, dinero de los espónsores y vehículos de bonus. Si ya has jugado a *Gran Turismo* antes, te sentirás como en casa circulando por las pistas de *Sega GT*. De hecho, una de las principales objeciones que se le pueden poner a este juego es que realiza un descarado saqueo del concepto de juego del título de Sony. Aunque desde un punto de vista técnico *Sega GT* es fenomenal, los jugadores del *Gran Turismo* pueden quedarse con la sensación de que esto ya lo han jugado antes.

Por fortuna, tiene elementos que le dotan de personalidad propia: **mini-juegos VM, conexión a Internet (para actualizar los mejores tiempos), la posibilidad de crear un coche propio y veintidós vibrantes pistas que aseguran largas horas de diversión.**

El juego es completísimo, y si superas la dura fase de aprendizaje inicial, es una de las mejores experiencias de conducción realista que puedes encontrar en la DC, junto con *Metropolis Street Racer* (SCREENFUN 19/00) y *Ferrari 355 Challenge* (18/00). Las pegas: la inteligencia artificial de los rivales computerizados no es nada destacable, y los circuitos en el modo multijugador tienen mucha niebla. Pero no son fallos graves.

¡*Sega GT* es uno de esos títulos que no conviene perderse!



PC	PS	N64	DC	I

Sega GT
Carreras para avanzados y expertos.

8.490 pts.	Sega	1-2 jug.

- Vibración, Tarjeta VM, Internet, TV 60Hz.

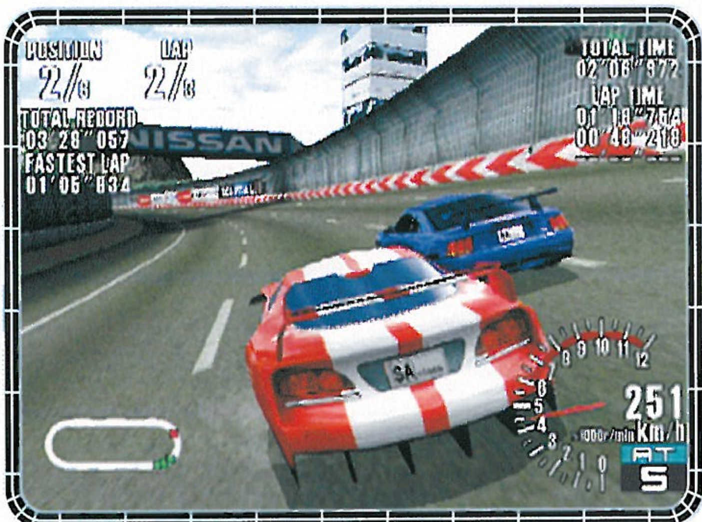
Gráficos 9 · Sonido 7 · Jugabilidad 9

☺ Creación de coches, intercambiar coches con amigos, juego VM.

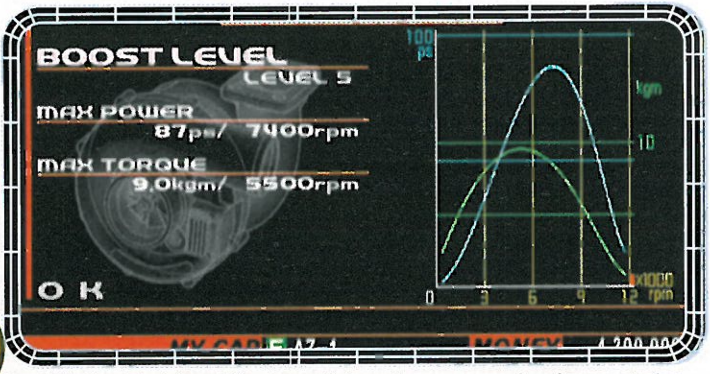
☹ No hay rivales en el modo de multijugador, conductores CPU tontos.

Cemento y ruedas al rojo: Dreamcast se apunta otro extraordinario juego de coches. **9**

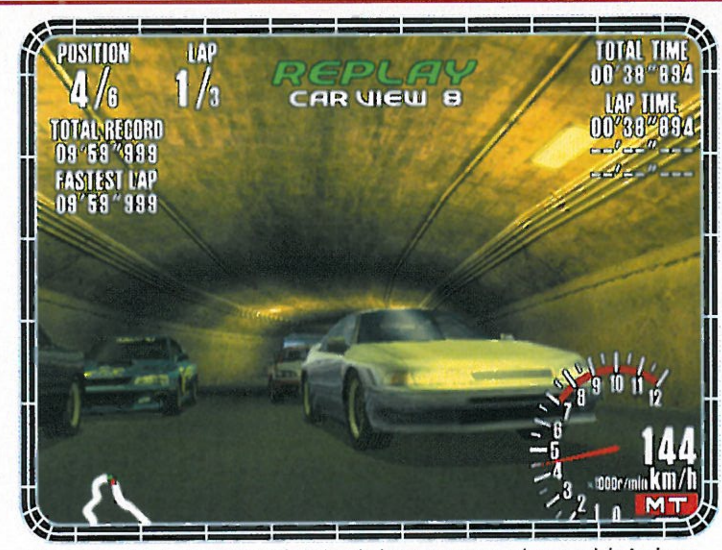
Texto: J.Orge



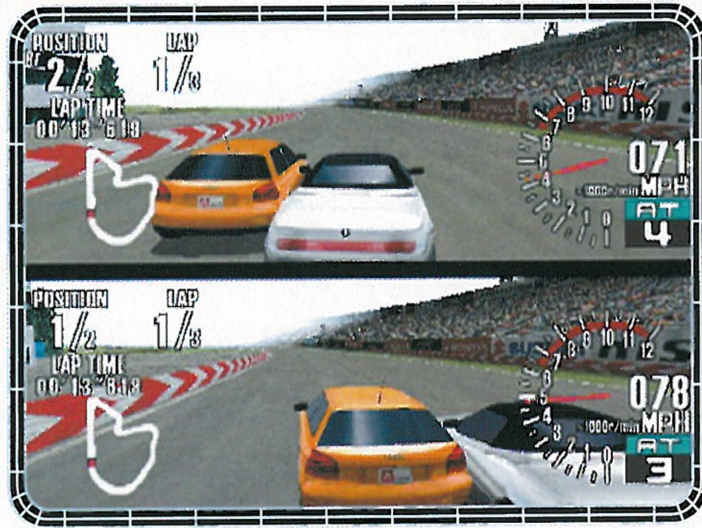
Verdaderos cabezotas: los competidores de la máquina no se desvían de su trazada ideal. Normalmente sólo podrás adelantarles con arriesgadas maniobras.



Los chiflados de la telemetría y la mecánica se lo van a pasar bomba con este juego. ¡Puedes ajustar montones de variables y trucar el motor de tu bólido a placer!



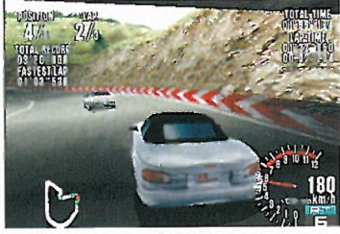
¡Muy disputado! Conducir a toda velocidad contra otros coches por debajo de un túnel es algo que nunca falla para animar una carrera.



En el modo multijugador se divisa mucha niebla, y tendrás que renunciar a los contrincantes computerizados. ¡Parece que la DC no puede con tanto polígono!



Los prototipos de mayor cilindrada son los más difíciles de conducir.



Con cien modelos de coches a elegir, seguro que encuentras uno que te guste.



Los mejores tiempos de los distintos circuitos son sólo posibles con el tuning correcto.



Mira qué bonita se ve la iluminación de esos edificios. Impresionante, ¿eh?



¡Ahora puedes manejar los coches que siempre soñaste!

El camino más rápido al éxito





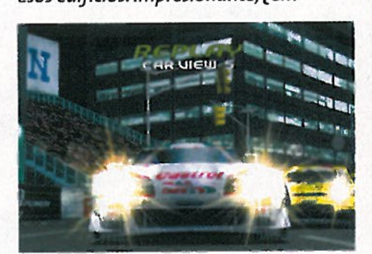
Al principio de la carrera te tienes que sacar las cuatro licencias. Para cada una de ellas, hay que superar una prueba de conducción.



Después de comprar un coche usado, deberías ganar dinero compitiendo por los premios de las categorías Small y Light, y ganar coches de bonus.



Con un coche de bonus totalmente retocado, empezarás a ganar carreras Light con facilidad, y así pronto podrás comprarte tu coche favorito.



La repetición, como de costumbre en estos juegos, es todo un espectáculo.



La conducción nocturna se suma al show: los faros de los coches casi parece que vayan a deslumbrarte con sus destellos.

INFO

Daytona USA 2001

El próximo título de carreras de Sega, en exclusiva para la Dreamcast, será la nueva entrega *Daytona USA*. Este título contará con pistas y coches de los dos primeros Daytona, y un buen puñado de nuevos y excitantes circuitos que los desarrolladores están preparando para la ocasión. En Japón, el juego incluirá la posibilidad de celebrar carreras a través de Internet, pero si el juego llega a Europa, lo hará con toda probabilidad sin esta atractiva opción. Teniendo en cuenta que la recreativa de *Daytona USA* nunca ha sido convertida de forma fidedigna a una consola doméstica (la versión de Saturn se quedó a medio camino), este título podría convertirse en un auténtico bombazo. Si todo va bien, debería estar ya en las tiendas japonesas para cuando leas estas líneas.





Después de años de silencio, Lucas Arts regala al fin a los fans del mejor humor pirata la cuarta parte de una aventura gráfica legendaria.

La fuga de MONKEY ISLAND

Guybrush cuenta:

Verdaderamente, nuestro crucero fue algo más agitado de lo que hubiera deseado. Sin embargo, llegamos a casa sanos y salvos...

...y recibí la noticia de que debía ir a hablar con los abogados de la familia de mi amada. ¡Y eso que odio hablar con abogados!

De vuelta en Melee Island, deambulé por allí para conseguir utensilios para el próximo viaje...

...que me llevó directamente a ver a un viejo conocido muy parlanchín.

En una isla vecina me asusté un poco ante este amenazante panorama...

Un comienzo explosivo

La historia comienza con Guybrush atado al mástil de su barco, mientras una furiosa pelea tiene lugar a su alrededor. ¡Un barco pirata les ha abordado y Elaine necesita ayuda!







La solución: vuelca el brasero y patea un carbón incandescente a la mecha del cañón. ¡Un formidable disparo hundirá al barco enemigo!

"¿Creías que podías librarte de mí tan fácilmente?", ríe LeChuck.

La estética de los personajes sigue el estilo marcado por Monkey Island 3, *sólo que en 3D.*

CONSEJOS

La primera misión

Ve al puerto y coge la cámara reventada que hay en el suelo, junto al salvavidas. Ve al bar, examina el globo del fondo y convence a los jugadores de dardos para que lo revienten. Luego coge los aperitivos de cecina. Pon la cámara reventada en el cactus raro y dale los aperitivos al pirata. Luego trastea con la catapulta.



El pirata usa el cactus como blanco para recalibrar la catapulta. Hmm...

SCREENFUN ¡SORTEO!

¿Fascinado por la nueva historia de *Monkey Island*? Pues si te toca una de las cinco gorras o de las cinco camisas ¡ya vas a flipar en colores! Envíanos una postal o carta a: SCREENFUN, ref.: Gorra Monkey Island y ref.: Camisa Monkey Island, apdo 14.151 - 28080 Madrid. ¡Suerte, pirata!

Nuestra increíble luna de miel tocó a su fin, y junto a mi preciosa esposa regresé a mi hogar en Melee Island. ¿Y cómo siguen las cosas por aquí? Pues no demasiado bien: a Elaine la han declarado legalmente muerta, la casa del gobernador está a punto de ser demolida, y un petimetre engolado con vocación de 'hombre del pueblo' pretende hacerse con el cargo. Parece que me va a tocar poner de nuevo las cosas en orden...". ¡Y bien que te va a costar conseguirlo, Guybrush!

Para la cuarta entrega de la serie *Monkey Island*, los personajes se han modelado en 3D y los escenarios prerenderizados han adoptado una colorida estética de cómic. Las cuidadas animaciones de cada uno de los protagonistas de esta disparatada aventura hacen que te parezca estar viendo una película de dibujos animados interactiva. El control usa el teclado y también puedes optar por un pad o un joystick. Para los que hayan jugado antes a *Grim Fandango* (SCREENFUN 16/00), el sistema de interfaz y movimiento les será muy familiar. Hay veces que te puede dar algún que otro problemilla a la hora de encaminarte exactamente hacia donde deseas, pero nada serio. ¡Está claro que, a partir de ahora, las aventuras gráficas van a seguir este modelo de exploración 3D frente a la tradicional guía mediante ratón!

Igual de convincente es el apartado sonoro: las voces en castellano interpretan con acierto sus respectivos papeles, aunque los ocasionales errores de entonación o de traducción pueden confundirte. ¡Ojalá hubiera alguna opción para poner los textos y las voces originales! Por otro lado, la música es estupenda, y no te extrañes si te sorprendes tarareándola cuando acabes de jugar. ¡Así de pegadiza es!

En cuanto a la historia, los puzzles y las bromas, los seguidores de la mítica saga *Monkey Island* pueden respirar tranquilos: *¡La fuga de Monkey Island* se mantiene a la altura de sus predecesores! Tras tres títulos con el tema de la piratería cómica, el impacto de los personajes y la ambientación ya está un poco diluido, pero se suple con el aliciente de encontrar a viejos conocidos y guiños a las aventuras anteriores. El juego derrocha simpatía, pero estate advertido de que tiene puzzles lo bastante difíciles (de "lógica absurda") como para desafiar a los bucaneros más veteranos. Otro problema a tener en cuenta son los pequeños bugs de programación con los que ha salido al mercado (como opciones de interacción que no aparecen cuando deben, por ejemplo). En el momento de escribir estas líneas, el parche para la versión española aún no estaba disponible en la página web de Lucas Arts, pero no puede demorarse mucho.

Con todo, creemos que nadie quedará decepcionado con esta nueva y divertida aventura de Guybrush Threepwood. ¡Apura tu jarra de grog y acompáñale a salvar Monkey Island!

Luego se sucedieron los problemas, como cuando tuve que vérmelas conmigo mismo. ¡Algo muy extraño!

...pero pronto se aclaró todo, cuando descubrí cómo funcionaba este mecanismo de Monkey Island.



Texto: J.Orge.



Quake III Arena

¿Puede realmente una Dreamcast reproducir la vertiginosa jugabilidad del legendario 'Quake III' de PC? Pues aunque parezca mentira: ¡sí!

En dividido, los items se representan toscamente. ¡Fíjate en esa armadura!

Una de las opciones de configuración es reducir la fuerza de la gravedad.

Algunos gladiadores, como Uriel, no son humanos. ¡Pero disparan bien!

En el mundo del PC, este título es una especie de 'vaca sagrada', y muchos dudaban que se pudiera llevar a una consola sin perder su esencia. ¡Ha tenido que ser la Dreamcast la que consiguiese la proeza y disipase todas las dudas!

Por si queda alguien que todavía no sepa de qué va la versión de PC (SCREENFUN 9/00), aquí va un pequeño resumen: *Quake III* es un shooter frenético, donde no hay aventura, puzzles ni historia. Simplemente hay que correr, apuntar y disparar a la velocidad del rayo. Si te matan, resucitas inmediatamente y gana el que más víctimas *(frags)* se anote. La otra modalidad de juego es capturar la bandera, donde dos equipos tratan de robar la bandera de la base del contrario y llevársela a la suya.

Los tres luchadores del menú de inicio son diferentes cada vez que aparece.

Con el ratón apuntas y con el teclado te mueves. ¡Incluso puedes chatear!

El apartado gráfico de esta versión para Dreamcast es extraordinario: los cuidados modelos de los personajes (cada uno con sus propias animaciones de muerte), las detalladas texturas, los efectos de las armas... Sólo un ojo entrenado podría hallar diferencias con los gráficos de un PC. La velocidad de desplazamiento en 3D es impecable, suave y sin ralentizaciones. ¡Una auténtica maravilla! El sonido no se queda a la zaga: cada personaje tiene sus propios gritos personalizados, y una música súper cañera ameniza el frenesí del combate.

Pero no acaba ahí la cosa, porque la fidelidad de esta adaptación se extiende también a los escenarios. En total, e incluyendo el de introducción, hemos contado veintiséis mapas, de los cuales once son exclusivos para Dreamcast (y bastante buenos, por cierto). Los otros son una selección de los campos de batalla más populares de la versión de PC, como 'The Longest Yard', 'Lost World' y 'The Campgrounds', entre otros clásicos.

Los menús y el interfaz se han rediseñado para darle un aspecto más consolero: un pequeño detalle que revela el cuidado que se ha puesto en la elaboración de este título. Trasteando un poco con las opciones de configuración, descubres que puedes ajustar la velocidad de juego (¡vas todavía más rápido!), reducir la gravedad (¡das saltos fenomenales!), aumentar el retroceso (¡empujas al adversario más lejos al dispararle!) o jugar en tercera persona (¡no puedes apuntar bien y te matan continuamente!). En las partidas multijugador, te recomendamos que dejes activada la rotación de escenarios para que cambie el mapa al final de cada partida. ¡Así puedes jugártelos todos y aprenderte sus entresijos!

Si no tienes teclado, puedes sustituirlo con un pad. ¡Y te ahorras unas pelas!

INFO

Power ups y medallas

En *Quake III* hay ítems que mejoran tu rendimiento en el combate durante un breve periodo de tiempo: daño aumentado *(quad damage)*, velocidad, regeneración, vuelo, invisibilidad, traje de batalla y mega-salud. También hay dos ítems que se guardan y se usan cuando estimes oportuno: el teletransportador y el medipack.

Las medallas son distinciones que se te otorgan por tu actuación en el combate. Pueden ser: *excelente, impresionante, frags, precisión, guantelete* y *perfecto*. ¡No valen para nada, pero te sirven de puntuación!



En el juego solitario, las medallas se te van acumulando.

CONÉCTATE A LA RED



Mete tu contraseña

Para poder jugar online, primero tienes que ser un usuario registrado de Dreamarena. Si ya eres un usuario registrado, al conectarte se detecta automáticamente tu nombre de usuario (login), y lo único que tienes que hacer es meter la contraseña. Si se te ha olvidado, siempre puedes llamar al servicio técnico de Sega para que te pongan otra.

Escoge una partida...

Tras verificar la contraseña y hacer un escaneado de las partidas disponibles, se te muestra esta pantalla, que es el lobby de Dreamarena para Quake 3. Tienes que elegir una partida a la que incorporarte, y se te informa del mapa, modalidad de juego y número de jugadores que hay en cada una. Únete a una que no esté llena (menos de 4 jugadores) y con un buen ping (barra de color verde).





...o busca un servidor

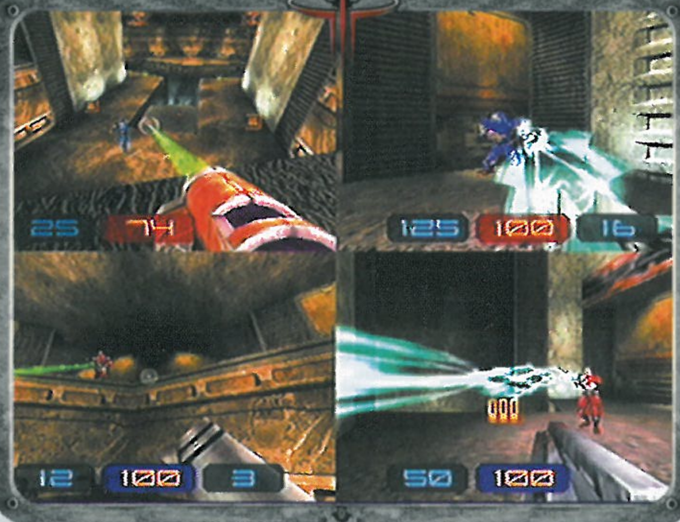
En un futuro podrás jugar con los usuarios de PC, siempre y cuando conozcas su dirección IP, y tengan instalado un parche de compatibilidad con DC (pendiente de salir). Ojo: el módem de la Dreamcast española es de sólo 33K, y la mayoría de los PCs se conectan con módems de 56K o superiores. ¡Estarás en seria desventaja de lag cuando trates de competir con ellos!



¡Pero chiqui! ¿A donde vas tú con ese pepino? ¡Si casi es más grande que tú!



Con el zoom y un buen lugar para acampar, la railgun es devastadora.



Las partidas entre cuatro jugadores en la misma consola pueden realizarse en equipos de dos, ya sea en los modos deathmatch *o* capture the flag.

Aunque el juego es divertido en solitario (donde te enfrentas con bots computerizados, de habilidad ajustable), su principal atractivo reside en la modalidad multijugador. Hasta cuatro personas pueden jugar en una misma pantalla, y la máquina puede suplir a los que falten. El máximo de jugadores, ya sean humanos o computerizados, es siempre de cuatro. Dado que los mapas de *Quake III* están diseñados para encontrarse con facilidad, no es una limitación grave y rara vez te faltan objetivos a los que disparar.

Otra posibilidad es jugar los modos multiplayer por Internet. La transmisión de datos está optimizada para funcionar con el modem de la Dreamcast, y aunque en la práctica hemos comprobado que sufre retrasos, la verdad es que se deja jugar bastante bien.

Las opciones de configuración del pad son extensas: desde el stick analógico a la cruceta digital, tienes total libertad para asignar las funciones que desees. A pesar de todo, lo que no debes hacer ni en sueños es intentar enfrentarte a los bots de la máquina sólo con el pad. Para esa tarea, es imprescindible que te hagas con los servicios del nuevo ratón de Dreamcast (vale unas cinco mil pelas). Creenos: a no ser que seas un mago del pad o algo así, ¡sólo con el ratón conseguirás la precisión necesaria para hacerles frente!

Una introducción de cine

El opening es muy revelador: Sarge se ve metido en una batalla desesperada y, cuando están a punto de matarlo, se ve teletransportado al mundo de Quake 3: ¡un lugar similar al Valhalla, donde sólo pueden entrar los grandes guerreros!





Aparece Sarge disparando, con su rostro iluminado por los...



...trallazos de su ametralladora. ¡Se enfrenta a un ejército!



Pero en el peor momento, se le acaba la munición y...







...tiene que ponerse a cubierto. ¡Es una situación desesperada!

Sarge salta sobre sus enemigos, pero un haz de luz le rodea...



...¡y desaparece! Sólo queda su puro... ¿Qué le ha pasado?

¡Ahora está en Quake 3, donde competirá con los mejores!



SEÑOR DEL OLIMPO
ZEUS



Dioses, monstruos y héroes se reúnen para darte quebraderos de cabeza en el último juego de Impressions para tu PC.

Se trata de un juego de construcción en la línea de *Caesar III* y *Faraón* (SCREENFUN 10/00): tu objetivo es montar una urbe próspera y bien organizada, que provea de todo tipo de servicios a sus habitantes. Algo parecido a *Sim City,* pero en la Grecia Antigua. Y es estupendo, porque además de divertirte, ¡aprendes cómo era la vida en las ciudades de entonces!

Si ya has jugado a los juegos anteriores de construcción de Sierra, prepárate para una agradable sorpresa: la jugabilidad se ha refinado para que sea más intuitiva y ligera, con menos énfasis en la pesada microgestión, a la par que retiene profundidad suficiente como para mantener al jugador experto enganchado. Las misiones son más cortas, y los objetivos por cumplir están más centrados y claros: construye un templo, mata a un monstruo, produce cierta cantidad de recursos...

Al principio te dan a escoger entre un buen número de campañas, clasificadas por su desafío, que se componen de cierto número de misiones. **Cuando acabas una misión, retienes tu ciudad para la misión siguiente. ¡Esto es una idea muy buena!** Sería un lata tener que empezar todo desde cero, sobre todo si tu ciudad tenía un diseño prometedor. Por otro lado, también es verdad que este concepto de continuidad te obliga a construir con más cuidado, porque una mala planificación te puede perjudicar a largo plazo. A veces tienes que construir una colonia en algún otro lugar, pero luego vuelves a la ciudad principal y la colonia se convierte en una ciudad vasalla que te manda ayuda regularmente. En el mundo griego hay otras ciudades, aliadas o rivales, y puedes atacarlas (para que te rindan luego tributo), comerciar con ellas (muy importante, porque no siempre dispones de todas las materias primas que necesitas), hacerles regalos, pedirles favores o hacérselos tú. ¡No sólo te tienes que preocupar por la imagen que das a tus ciudadanos, sino también de la que das a los líderes extranjeros!

En el mapa del mundo helénico te relacionas con otras ciudades.

¡Nada detiene a la inventiva humana! Con los vados llegas a todas partes.

Sólo las compañías de Hoplitas salen a luchar al extranjero. La plebe se queda a proteger la ciudad.

SCREENFUN ¡SORTEO!

Tenemos 6 juegos de Zeus para sortear. ¿Que ya tienes uno? ¡Tranqui, todavía puedes participar! Pon en la referencia "Camiseta Zeus" y participarás de un sorteo de seis camisetas divinas. ¿Quieres los dos premios? ¡Pues dos postales!: SCREENFUN, ref.: Juego Zeus o Ref: Zeus Camiseta, apdo. 14.151, 28080 Madrid.

ZEUS CITY

Templo: *puedes elegir la deidad a la que vas a construirle el templo. Cada una imparte beneficios diferentes, y sus templos son más o menos costosos de construir.*

Muelle: *es un puesto de mercado, pero para rutas comerciales marítimas. Aquí compras y vendes mercancías.*

Dios visitante: *Ares está satisfecho contigo, así que se pasea frecuentemente por tu ciudad y te ayuda.*

Ágora: *la plaza pública donde los vendedores distribuyen sus productos. Las hay comunes y grandes.*

Estadio: *si tienes un estadio y ganas los Juegos Olímpicos, podrás celebrarlos en tu ciudad y cubrirte de honores.*

Academia: *forma a filósofos, que luego recorren la ciudad y dan lecciones a la plebe desde los podios.*

Gimnasio: *produce atletas, que compiten en el estadio y que recorren la ciudad entrenando a los ciudadanos.*

Enfermería: *envía curanderos a las casas. Ojo, ¡este edificio lleno de enfermos reduce el atractivo del barrio!*

Teatro: *para que las casas de tu ciudad mejoren, sus habitantes deben tener acceso a actividades culturales.*

Monumento conmemorativo: *aumenta el atractivo de una zona. Te lo conceden para celebrar acontecimientos.*



Hefesto se ha enfadado, ¡y manda al gigante de bronce Talo para atacarte! Sólo el héroe Jason puede detenerle, ¡tendrás que atraerle a tu ciudad!

Los dioses tiene un papel muy significativo en este juego. Te piden que les construyas templos, y se pasean por las calles de tu ciudad repartiendo sus bendiciones o castigándote por incurrir en su furia. ¡Es muy espectacular! Cuando te mandan un monstruo a causar problemas, tienes que dedicar tus recursos a atraer a un héroe para que te libre de él.

Gráficamente, y teniendo en cuenta que no usa tarjeta aceleradora, es magnífico. Los detalles y animaciones de los edificios asombran, y hay docenas, ¡no, cientos! de personitas que se pasean por las calles realizando sus tareas: repartir agua, conducir bueyes, apagar fuegos... ¡haz clic en ellos para oír sus voces, son muy divertidas!

Sólo tenemos una queja: aunque nos gusta que el ritmo de juego sea reposado, hay veces en las que no tienes nada que hacer salvo dejar que las cosas sigan su curso. ¡Deberían dejarte acelerar el paso del tiempo a más del 100% para pasar esos tiempos muertos con rapidez! Y olvídate de jugar con los requisitos mínimos, porque todo se ralentiza tanto que las partidas se eternizan. Salvo por esto, ¡es un juego de construcción divino!



PC | PS | N64 | DC | E

Señor del Olimpo Zeus

Estrategia de construcción para avanz. y exp.

6.990 pts. | Impressions/Sierra | 1 jugador

Mín.: Pentium 166 MHz, 32 RAM, 450 HD, T. de vídeo 2MB. *Rec.:* Pentium 266, 128 MB RAM, 650 HD, T. de vídeo 16 MB.

Gráficos 9 | Sonido 9 | Jugabilidad 9

Tono humorístico. Voces en español. Muchas campañas. Excelente interfaz.

Debería poder acelerarse más. No hay vídeos intermedios. Ralentizaciones.

Si te gustaron *Caesar III* y *Faraón*, no te pierdas éste: ¡es el mejor de la serie con diferencia!

9

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

CAPCOM® VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000®

"Todo el mundo lo rumoreaba. Ninguno se lo creía. Pero ya ves, es verdad. Ya es hora de conocer la respuesta: ¿Quién es el más fuerte?"

¿Los héroes de Fatal Fury en un juego de Capcom?

Con estas palabras se da introducción al título más esperado de los últimos tiempos por los amantes de la lucha 2D. Y es que, si las dos compañías líderes (y rivales) en el género unen esfuerzos para dar a luz a un programa que reúna las mayores virtudes de todos sus títulos, el resultado no puede ser por menos que explosivo. ¿Pero hasta qué punto ha dado frutos la tan ansiada comunión?

Hay que empezar por decir que *Millennium Fight 2000* es un producto Capcom; la labor de SNK se ha limitado a la aportación de la licencia y gran parte del artwork. **De los 28 personajes iniciales que hay para elegir, la mitad pertenecen al universo *Street Fighter*, y los demás están extraídos de distintas sagas de SNK.** ¡Ver un enfrentamiento entre Ken Masters y Terry Bogard ya no será resultado del abuso de estupefacientes! Todos los pertenecientes al segundo grupo están elegantemente redibujados al estilo Capcom; más en concreto, al estilo SF Alpha, mientras que el elenco de street fighters, salvo Ryu, Ken y Bison, han sido tomados directamente de *SF Alpha 3*. Para el diseño de los combates se han introducido dos mecanismos principales de configuración: el Groove Select establece el estilo de juego que se va a desarrollar (más que otra cosa, la forma de usar los Super), a lo *SF Alpha* (Capcom Groove) o a lo *King of Fighters '94* (SNK

Incluso los personajes de Ratio 1, como Blanka, tienen una versión oculta con más movimientos. Completa el juego y acude a la Secret Shop.

INFO

¿Conversión o producto original?

Aunque será difícil de encontrar en nuestro país, *Capcom vs SNK* también tiene una versión arcade. Soportada por el hardware Naomi (basado en la propia Dreamcast), fue lanzada en Japón pocas semanas antes que la versión doméstica. El desarrollo de ambas versiones fue llevado simultáneamente por Capcom, por lo que no podemos hablar de conversión, sino más bien de versiones paralelas. Al igual que ocurriera con *Marvel vs Capcom 2*, en el arcade sólo podías acceder a los secretos si conectabas una Visual Memory con los datos grabados de la versión casera.



Algunos golpes especiales muestran este impresionante aspecto; transparencias y efectos de luz son efectos poco habituales en los juegos 2D.



Personaliza el color de los personajes a través del Color Edit Mode.


En algún escenario se ha recurrido incluso a la digitalización de imagen real.


Ryu contra Ken: el duelo por el protagonismo absoluto tiene por fin lugar.



Ken pone fin al combate descargando su Shryuu Reppa en la pobre Mai.



Tras elegir a tus personajes has de seleccionar el orden de aparición.

Groove), mientras que el Ratio System establece el número de personajes que conformarán cada equipo (se juega por equipos de dos a cuatro miembros). ¿Y qué nos encontramos en el apartado jugable? Para empezar, una disposición de botones a caballo entre la empleada habitualmente por Capcom (puños alineados por un lado y patadas, por otro) y la que SNK ha fijado para sus *KOF* (de sólo cuatro botones, prescindiendo de los golpes medios). Las combinaciones de los botones de golpes fuertes con alguna dirección producen ataques alternativos. También se ha heredado de los *KOF* la capacidad de rodar a través del oponente (pulsando puño y patada flojos), y se ha incluido la posibilidad de hacer súper saltos. Por lo demás, *Capcom vs SNK* se puede considerar un nuevo *Street Fighter.* Muchos quedarán decepcionados por cómo se han desaprovechado las posibilidades que los personajes de SNK ofrecían, puesto que sus repertorios de ataques especiales se han visto muy mermados con respecto a las últimas versiones de *KOF;* otros se frustrarán irremediablemente cuando vean la pasmosa facilidad con la que un super puede ser interrumpido, pero todos estarán de acuerdo en catalogar el motor del juego como uno de los mayores aciertos del programa.

El aspecto técnico es algo desconcertante: **la mano maestra de Capcom ha vuelto a dar vida a un apartado gráfico digno de elogio,** pero digamos que tardas un poco en darte cuenta. La culpa es de una presentación y unas pantallas de selección demasiado futuristas, con unos entornos poligonales y demás parafernalias que no terminan de entonar, así como de unos personajes que, a pesar de presentarse en alta resolución, están diseñados en baja resolución, o sea, un tanto pixelados. Los golpes especiales han sido decorados con numerosos efectos de luz y los escenarios, aunque escasos, gozan de una magnífica ejecución bidimensional. A pesar de la relativamente escasa dificultad del juego, la necesidad de invertir horas en él para desvelar todos los secretos te mantendrá enganchado por semanas, aunque como más disfrutarás con *Capcom vs SNK* será combatiendo contra otro jugador. No lo dejes pasar si lo tuyo son las peleas o si buscas un título exclusivo y duradero para tu Dreamcast.

PC	PS2	N64	DC	!

Capcom vs SNK
Lucha 2D para avanzados.

8.490 pts.	Capcom / Virgin	1-2 jug.

- Vibración, TV 60Hz.

Gráficos	Sonido	Jugabilidad
8	7	9

☺ Elevado número de personajes, gran cantidad de secretos y jugable como pocos.

☹ Algún tema de la BGM ha desaparecido desde la versión japonesa.

Con títulos como éste se demuestra que la lucha 2D está más en forma que nunca. 8

Texto: Raúl Sánchez



La dulce Sakura, dibujada al estilo King of Fighters.

¿Alguien dijo "secretos"?

Al igual que *Marvel vs Capcom 2*, *Capcom vs SNK* presenta un elaborado modo de consecución de los secretos.



Por cada partida jugada (en cualquiera de los modos) recibirás VS points. Cuanto más lejos consigas llegar en el modo arcade, más puntos recibirás. Los puntos se canjearán por los secretos abiertos en la Secret Shop.



Cada secreto requiere el cumplimiento de unas determinadas condiciones para ser abierto en la Secret Shop. Por ejemplo, para desbloquear la versión EX de un personaje deberás terminarte el juego con la versión normal.



Tras cumplir las condiciones de apertura podrás canjear el secreto abierto por los puntos requeridos en la Secret Shop. La Secret List te desvelará ahora cómo acceder al secreto que acabas de comprar.



De esta manera, lograrás nuevos personajes (Akuma, Morrigan, de la saga Darkstalkers y Nakoruru, de la saga Samurai Shodown), las versiones *poseídas* de Ryu e Iori, un nuevo modo de juego y muchas más sorpresas.



Ryu y Guile pelean en un antiguo escenario de SF Alpha redibujado.



Casi se siente el dolor al ver recibir a Chun-Li la patada del enorme Raiden.

RATIO SYSTEM

En *Capcom vs SNK*, tú eliges el número de luchadores de los que va a constar tu equipo. Cada personaje tiene un valor del Ratio asignado, que establece el nivel de daño que realiza con cada ataque. Hay personajes de Ratio 1, de 2 y de 3; tú puedes realizar cualquier combinación que no exceda de un total de Ratio 4. Es decir, puedes llevar dos personajes de Ratio 2, o cuatro de Ratio 1…

RATIO 1



De izda. a dcha. en segundo plano: Dhalsim, Cammy, Sakura Kasugano, Blanka. En primer plano: King, Vice, Yuri Sakazaki y Benimaru Nikaido.

RATIO 2

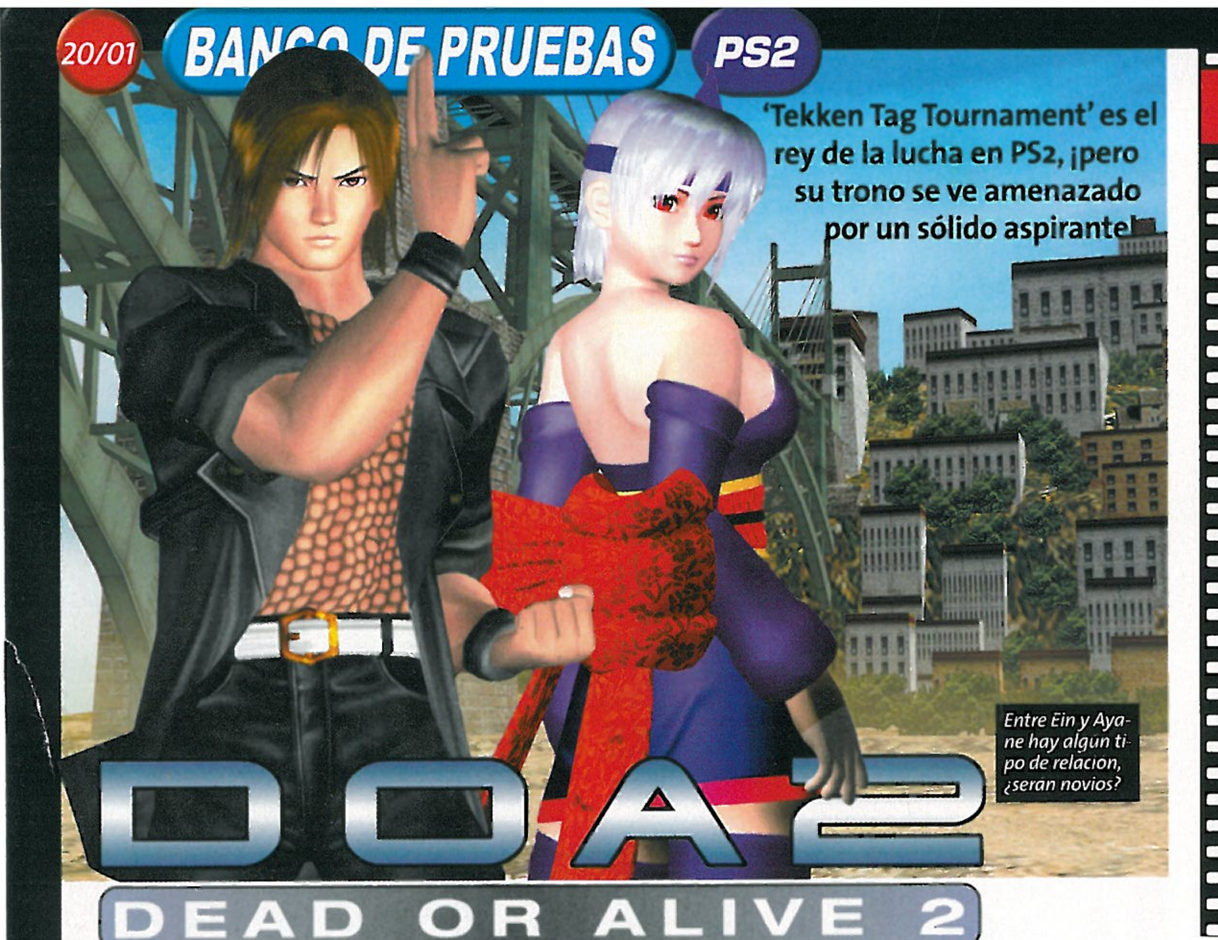


De izda. a dcha. en segundo plano: Balrog, Chun-Li, Ken Masters, Ryo Sakazaki, Iori Yagami, Zangief, Ryu. En primer plano: Kyo Kusanagi, Kim Kaphuan, Mai Shiranui, Raidern, Edmond Honda, Guile y Terry Bogard.

RATIO 3



De izda. a dcha. en segundo plano: Omega Rugal, Vega, Sagat, Bison. En primer plano: Yamazaki y Geese Howard

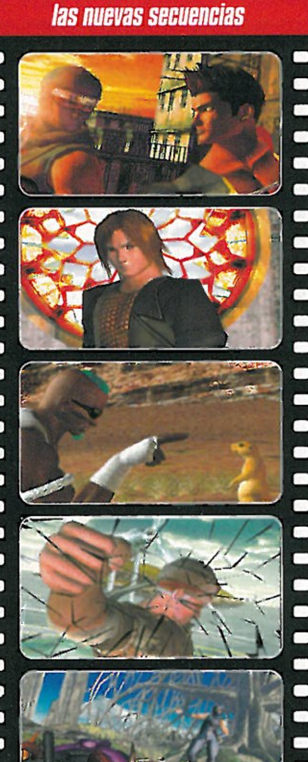


'Tekken Tag Tournament' es el rey de la lucha en PS2, ¡pero su trono se ve amenazado por un sólido aspirante!

Entre Ein y Ayane hay algún tipo de relación, ¿serán novios?

DOA2

DEAD OR ALIVE 2



Mejor que en la Dreamcast: las nuevas secuencias

Buenos tiempos para la lucha en PS2: al poco de aparecer *Tekken Tag Tournament* en las estanterías, llega el aclamado *Dead or Alive 2* (nº 15/00 de SCREENFUN) que tan buen sabor de boca dejó a los usuarios de Dreamcast.

Por suerte, Tecmo no se ha limitado a hacer una conversión directa, y bajo el subtítulo de *Hardcore* ha aprovechado para mejorar sustancialmente la versión de DC: los luchadores tienen ahora un armario ropero el doble de extenso, algunos ataques nuevos, y a los doce personajes estándar se añaden dos personajes secretos (Bayman y Tengu). Además, hay cuatro arenas de lucha donde se puede combatir por relevos (en Dreamcast solo había una), y varias arenas extra para el modo *versus* estándar.

Los gráficos también han mejorado. Además de algunos nuevos efectos especiales (como el polvillo blanco que se levanta en el escenario nevado, o el molesto efecto *blur* que han puesto al enemigo final), los modelos de los luchadores tienen más polígonos, aunque es difícil apreciar la diferencia a simple vista. ¡En fin, que los gráficos eran impresionantes en la DC y lo siguen siendo en la PS2!

En el apartado sonoro también se ha intentado mejorar, pero sin éxito. Tienes la opción de oír las voces en japonés o en inglés, pero las voces inglesas que han escogido son muy feas. ¡Mejor ponlas en japonés, que suenan más melodiosas!

Es un juego de lucha muy espectacular, y sólo por ver cómo se mueven sus protagonistas, ya vale la pena.



Acción en equipo: a Jann Lee le vapulean dos enemigos al mismo tiempo.



Las nuevas arenas de lucha son tan convincentes como las antiguas.



Jann Lee contraataca a Zack con una patada baja a la rodilla.



Hayabusa y Kasumi pelean utilizando las antiguas técnicas de los ninjas.



Una bella puesta de sol es el escenario para un elegante lanzamiento.



Texto: J. Orge

TOMB RAIDER CHRONICLES

Lara Croft ha desaparecido y sus mejores amigos la recuerdan. Echa cuatro miradas distintas en el tiempo y vive el misterio de una emocionante crónica.

Lara a la carta



El editor de niveles ofrece una vista en 2D y otra en 3D para que tengas total dominio de lo que haces.

¡Aventuras a tu gusto!

La versión de PC de *Tomb Raider: Chronicles* incluye un editor de niveles con el que podrás construir tus propios mundos y edificios tú solito.

El programa es tan complejo como una aplicación CAD auténtica. Requiere una máquina potente (a partir de Pentium II 400 con 64 o más Mb de RAM) así como capacidad 3D y mucha paciencia. Dibujas un esquema y escoges columnas y rocas de entre 100 objetos 3D aproximadamente. Incluso puedes elegir entre unas estatuas de Lara y siete paletas de texturas distintas. El editor también ofrece opciones de sonido, comportamiento de monstruos y efectos especiales determinados. Como ejemplo de construcción sirven siete capítulos de *Tomb Raider IV*, que puedes examinar. **¡No se trata de un mero pasatiempo, sino de una magnífica herramienta!**

Nuestra heroína poligonal, Lara Croft, ya ha vivido cuatro emocionantes aventuras hasta el pasado año, en el cual se la dio por desaparecida en Egipto. Para recordar los viejos tiempos, cuatro de sus amigos se reúnen en torno al fuego de la chimenea para contar cada una de sus andanzas. En todos los episodios, la flexible heroína hace gala de un amplio repertorio de movimientos, aunque esta vez ha sido ampliado. **A los saltos, escalada libre y saltos hacia todos los lados, se une el nuevo talento de Lara como acróbata funambulista.**

La versión de PC es bastante mejor que el *Chronicles* de la Playstation: los gráficos son idénticos, pero la resolución es mayor. ***Tomb Raider V* no es revolucionario técnicamente ni en su jugabilidad, pero como los anteriores, se trata de una aventura 3D ingeniosamente equilibrada y muy bien ambientada.** Ni los usuarios de PC ni los de la Playstation encontrarán en ninguna otra aventura mejor conjugación de acrobacias y diversión que en *Tomb Raider: Chronicles*. Y si sale nuestra Lara Croft vestida de cuero, mejor que mejor, ¿no?

Aunque este juego huela a posible punto y final en la vida de esta saga, realmente merece la pena conseguirlo. ¡Aunque sólo sea por el editor de niveles, que es una pasada!



El Tomb Raider de PC sólo se diferencia del de Playstation en la calidad de los gráficos, pero los dos comparten los mismos movimientos y animaciones.



Lara inspecciona un armario, ¡pero alguien la asalta por detrás!



Los rayos X muestran el bien formado esqueleto de nuestra heroína.



Para ver mejor todo, Lara se vuelve transparente en la versión de PC



¡Ale-hop! ¡Lara está hecha toda una acróbata!



¡A ver quien aguanta más! Nosotros apostamos por Lara.



En el complicado nivel de Rusia puedes entrenar tus saltos. ¡Alinearse correctamente antes de cada uno es fundamental!



En la misión del submarino tu heroína se enfrenta a soldados rusos.



PC | PS | N64 | DC | E

Tomb Raider: Chronicles
Plataformas y aventura para avanzados

6.995 pts. | Core/Eidos | 1 jugador

Mín: Pentium 233, 64 RAM, 400 HD, tarjeta 3D de 8 MB. *Rec:* Pentium III 300, 128 RAM, tarjeta 3D 16 MB.

Gráficos 9 | Sonido 8 | Jugabilidad 8

(+) Sin duda lo mejor del juego es el editor de niveles. Nuevos movimientos.

(−) Lara Croft se muere por necesidad: el juego parece el anuncio de algo malo.

Aún con sus más que notables defectos, *Tomb Raider V* sigue siendo un buen juego. 8

Disponible: PS

Texto: Gabriel Pérez-Ayala.

PRO RALLY 2001

Si tenemos el mejor piloto de rallyes, ¿por qué no tener también el mejor juego de este deporte?. ¿Y si además está hecho por españoles? ¡Mejor!.



Derecha media menos, se abre, sasar...". Seguro que más de una vez has oido a Luis Moya soltando palabras cómo alma que lleva el Diablo y has pensado que no estaría mal conducir un World Rallye Car a 200 kilómetros por hora a través de un camino de 5 metros de ancho... Pues a falta de coche, puedes sentir casi lo mismo con *Pro Rally 2001* de Ubisoft.

A los mandos de los más importantes coches del mundial de rallyes deberás triunfar en cada campeonato, ganando de esa manera, acceso a más coches o nuevas pistas. Los vehículos están muy bien modelados, e incluso se despedazarán si los golpeas fuertemente contra algo, pero su conducción resulta tosca y nada real. **La apariencia visual es excelente, tanto de los niveles cómo del trazado de la carretera, pareciendo, a veces, que estamos a 180 km/h en plena Costa Brava.** Lástima que el sonido del motor desluzca el conjunto, sonando irreal por momentos. Pero si algo en el apartado de sonido que hay que destacar y elogiar es el copiloto, que cuenta con un amplio abanico de frases, las cuales resultan convincentes, con la entonación perfecta y, cosa inédita hasta la fecha, útiles.

Todo sería perfecto si el coche no se comportara de una forma, a veces, antinatural, pero por lo general responde bastante bien a los 'volantazos' y a tirones del freno de mano. La única pega en este aspecto es que, cómo en todos los juegos de este tipo y hasta el momento, el contravolantear, una de las maniobras más espectaculares, resulta imposible por la física del coche y la forma con la que se conduce. Pero bueno, salvando estos aspectos, estás ante todo un juegazo con el que disfrutarás horas y horas derrapando a lo loco en tu habitación.

El 206 World Rallye Car se ha proclamado campeón del mundo de Rallyes.

Tienes un modo de aprendizaje dónde te enseñarán las maniobras básicas.

El famoso Grupo B, una categoría prohibida por las muertes de pilotos que se registraron debido a accidentes, constaba de coches con más de 400 caballos de potencia.

El turbo del Audi Quattro resopla a toda potencia catapultando al coche.

Tras una serie de golpes te saldrán unos iconos indicándote las averías.

En el modo arcade tendrás que adelantar a una serie de coches para ganar.

LOS COCHES

Aunque se echan de menos un par de Lancias o tres, el repertorio de coches que presenta el juego es correcto. Además están los Audi Quattro del peligroso e irrepetible Grupo B. Auténticas bestias del asfalto ya desaparecidas.

Peugeot 106 Maxi
Peugeot 205 T16
Peugeot 206 WRC
Toyota Célica WRC
Citroën Saxo KC
Audi Quattro S1
Toyota Corolla WRC
Citroën Xsara KC
Renault Megane KC
Peugeot 306 Maxi

PC | PS | N64 | DC | E

Pro Rallye 2001
Arcade de rallye para avanzados.

6.990 pts. | Ubi Soft | 1-8 (red)

Min.: Pentium II 350 MHz, 32 RAM, 500 MB HD. *Rec.:* Pentium III 300, 64 MB RAM. Tarjeta 3D 16 MB.

Gráficos 8 | Sonido 7 | Jugabilidad 8

Buenos gráficos. Buen repertorio de vehículos, aunque se echan en falta más.

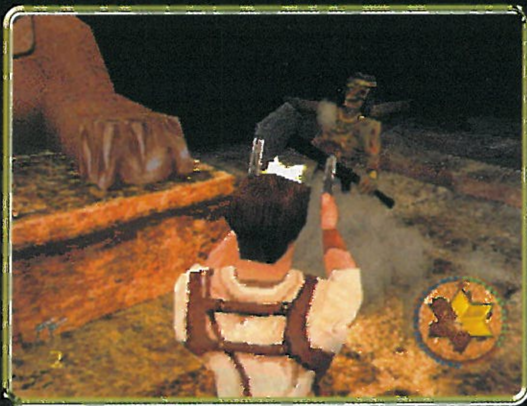
El control no es del todo real. Escenarios muy poco detallados.

Un juego de rallye con mayúsculas. Ve ajustándote los arneses de tu baquet y... ¡a correr!. 8

Texto: Daniel Palomares



El legionario Rick O'Connell (izq.) y la hermosa egiptóloga Evelyn se preparan para la aventura.



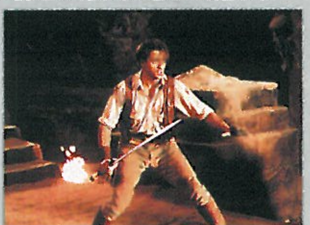
No hay tiempo para charlas: tus dos revólveres hablan un idioma que los muertos vivientes entienden muy bien.

La sexy arqueóloga Lara Croft se va a pasar al cine dentro de poco. ¡Pues ahora el sexy actor Brendan Fraser se pasa al videojuego con una adaptación para PS de su película 'La Momia'!

INFO

Los protas de la peli.

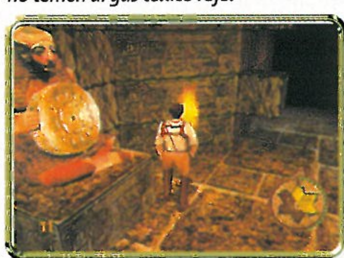
El actor que da vida a Rick O'Conell en la película *La Momia* no es otro que Brendan Fraser, al que probablemente conozcas por el papelón que hizo en *George de la Jungla*, una divertida parodia sobre el mito de Tarzán. Es un actor muy versátil, que lo mismo te hace una comedia que un papel dramático. Su espectacular cuerpo esculpido en perfectos músculos de bronce le ha valido la admiración de muchas fans, y está considerado como uno de los más prometedores galanes de Hollywood. En *La Momia*, su compañera fue Rachel Weisz, una joven británica de mucho talento, que se dio a conocer internacionalmente por su trabajo de secundaria en *Belleza Robada* de Bernardo Bertolucci.



Brendan demostró en *La Momia* que los papeles de acción se le dan bien.



Los vigilantes momificados del templo no temen al gas tóxico rojo.



Hasta que no completes el talismán (abajo, izq.), no puedes terminar el nivel.



Vaya... una trampa de pinchos. ¡Con lo antigua que es, y sigue funcionando!

Los usurpadores de tumbas son unos insensatos: en vez de dejar vaguear felizmente a los cadáveres en sus ropajes de vendas, se obcecan en intentar hacerse con los valiosos tesoros de sus tumbas. Pero hay veces en las que incluso la momia más paciente explota...

La Momia se basa en la película del mismo nombre, que ya analizamos en SCREENFUN 4/99. Por desgracia, las escenas intermedias se han hecho con el motor gráfico del juego y no con metraje de la película, como sucede en el *Mundo nunca es suficiente* (página 36). ¡Con lo que habría molado ver a Brendan Fraser vacilándole a la guapa Rachel Weisz! (ver caja Info).

Como juego de exploración, resulta bastante sencillo: se trata de un simple saqueo de ruinas antiguas al más puro estilo de los *Tomb Raider*. Lo que distingue a este título de las aventuras de la famosa arqueóloga es su tono desenfadado y sencillote. Hay trampas que sortear, laberintos y puzzles, pero son un paseo en comparación con las situaciones que estás acostumbrado a afrontar junto a Lara. Después de todo, este es un título dirigido al gran público, y no a los jugadores veteranos que llevan años resolviendo puzzles diabólicos. ¡La sencillez es aquí un enfoque acertado! La música de acompañamiento, sacada de la película, ayuda a reforzar esa sensación con su tono épico-festivo.

Los estrechos interiores están texturizados con detalle, pero falla la distancia de visión. Los animadores han dado al protagonista un trotecillo cochinero que no le favorece en absoluto, aunque en general se mueve bien. Tampoco tiene muchos movimientos especiales, pero como los niveles son sencillos, no los echa en falta.

Un fallo es que no puedes salvar la partida hasta el final de la fase, con lo que si te matan, ¡a volver a empezar! Cuando menos te lo esperas puedes caer en una trampa mortal, así que prepárate para tener que repetir niveles con frecuencia.

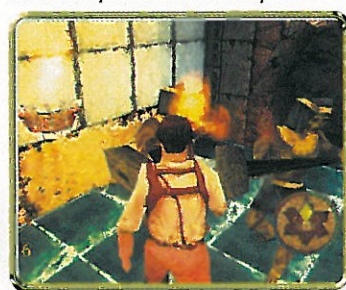


Disponible: PC y GBC. Próximamente: DC

Texto: Gabriel Pérez-Ayala



En las cuevas del Nilo te espera un viaje en tronco. ¡Esto no salía en la peli!



Hágase la luz: con la antorcha te podrás defender sin gastar munición.

TimeSplitters



Donde va Eidos no siempre está Lara: el primer título para PS2 de la compañía es un auténtico 3D shooter.

Viaje en el tiempo: es el año 2035, y controlas el robot (izda.). En el 2010, te haces con el policía.

En pareja, en el modo cooperativo: trabajo en equipo.

Viven en otra dimensión, en la del espacio y el tiempo, e influyen desde allí en nuestro día a día: son los TimeSplitters. Pero de repente estos seres se rebelaron y se pusieron a atentar contra la Humanidad. La única respuesta: ¡tomar las armas y acabar con la luz de los malvados seres!

Pero del dicho al hecho hay un trecho... **Con distintos héroes, y en modo *story*, atraviesas nueve niveles, que se desarrollan entre 1935 y 2035.** Dependiendo de qué tres grados de dificultad escojas, se diferencian las misiones en el alcance y en el número de enemigos. Tu meta sigue siendo la misma: ábrete camino en el nivel, busca un objeto y llévalo al lugar señalado. Junto a los habituales tipos de enemigos, los TimeSplitters intentarán evitar que puedas llegar al objetivo.

Si logras acabar con éxito tus misiones, te saludarán personajes de bonus y otras variaciones del juego para el modo arcade. Si resuelves todas las misiones, se activa un impresionante modo challenge.

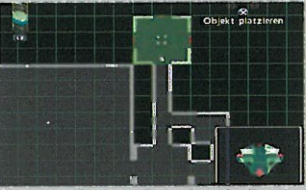
El control en *TimeSplitters* es una pequeña zancadilla. Para ser un shooter de consola tiene un diseño bastante práctico, pero requiere un tiempo de habituamiento del jugador. Después no sólo te esperan los elementos de juego comentados arriba, sino un enorme arsenal de opciones de varios jugadores. **Desde el modo de cooperación hasta el deathmatch, *TimeSplitters* no deja casi ningún deseo sin cumplir.**

En este juego de PS2 sólo decepciona su técnica: sus gráficos vacilantes, los niveles estériles y las texturas monótonas estropean la trepidante acción. Aunque al menos, los gráficos no se ralentizan en las espectaculares luchas de varios jugadores.

Un buen juego para PS2, pero que no aprovecha la calidad gráfica de la nueva consola. ¡Una pena!

INFO

Crea tus propios niveles



Claro, amplio y sencillo: así es el editor de niveles del juego.



Siempre puedes observar tu nivel en 3D y llevar a cabo modificaciones en él.



Poco frecuente: bonitos paisajes adornados con sutiles efectos gráficos.



A la caza de esqueletos con escopeta: te esperan distintos enemigos en cada nivel.



Las balas son lo mejor para limpiar las calles de zombis.



En las tumbas de Egipto te encontrarás con unos habitantes gruñones.

Dos mejor que uno: con un par de todo es el doble de divertido.



Sorpresa: los TimeSplitters te siguen por todas las zonas temporales.



Texto: J. Orge.



The Grinch

¡Y siguen las adaptaciones de cine a videojuego! Tras las aventuras de Brendan Fraser en 'The Mummy', le toca el turno a Jim Carrey con 'The Grinch', ¡menudas navidades peliculeras que nos esperan!



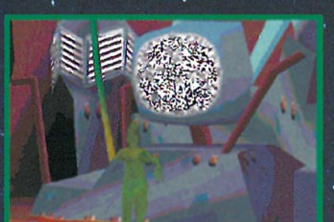
Para cruzar el puente de la playa, el Grinch se disfraza de Boy Scout (PS)



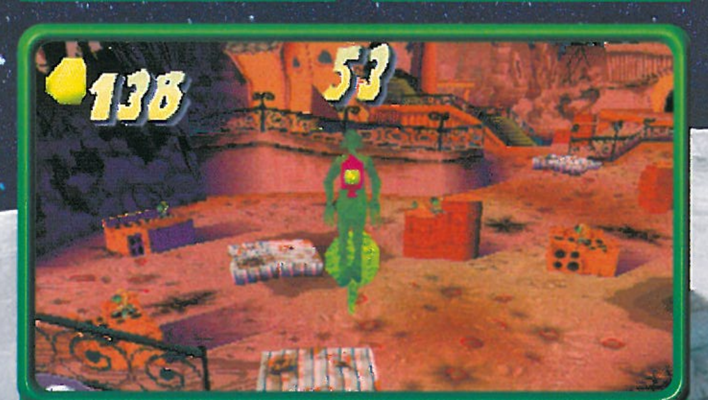
Los pinos navideños son bombardeados con el lanzahuevos (PC).



Este campo eléctrico debe ser desactivado con un interruptor (PS).



Con el super ordenador, el Grinch puede montar todo su equipo (PC).



Una de las partes más frustrantes del juego: para atravesar este campo de minas, tienes que saltar con exactitud de una plataforma a otra (PS).

Es verde, peludo y muy travieso. ¡Es el Grinch! Todos los años, el Grinch observa con aborrecimiento los preparativos navideños de los habitantes de la pacífica Villaquien. Pero esta vez todo será distinto, porque este ser, siempre malhumorado, ha confeccionado un plan diabólico: ¡robar la navidad!

Pero las cosas no le salen como él espera: los planos para construir sus máquinas diabólicas se han volado, y han quedado desperdigados. ¡Tendrá que recuperarlos si quiere llevar a cabo sus malvados planes!

¡Y así comienza la aventura! **Tú diriges al Grinch, y tienes una lista de las maldades para cometer: pisotear regalos navideños, aplastar muñecos de nieve o arrojar huevos podridos a las ventanas.** Los diferentes niveles del juego se van abriendo a medida que cumplas con tus objetivos vandálicos.

Los recursos del Grinch son muy variados. Puede disfrazarse (se cambia de ropa en una cabina de teléfonos, como Supermán) para pasar desapercibido, caminar de puntillas para no despertar a los guardias dormilones o llamar a su fiel perro Max para que se cuele por lugares estrechos y conseguir así objetos que no puede alcanzar (¡pulsas un botón y manejas directamente al chucho!).

Cuando reunes los planos, puedes construir ingeniosos artefactos que te otorgan habilidades necesarias para seguir avanzando. Toda esta variedad, y la original idea de cometer fechorías, hacen de *The Grinch* un título interesante. Si hubiesen implementado un motor gráfico potente, una cámara más estable, y si se hubiesen ahorrado las partes de saltos frustrantes y los objetivos vagos, *The Grinch* podría haber sacado una nota mucho más alta. Tal y como está, se ha quedado en mediocre.

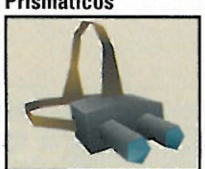


Disponible para DC y GBC

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

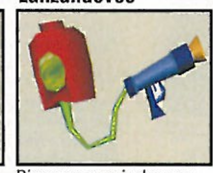
Las herramientas maléficas del Grinch

Prismáticos



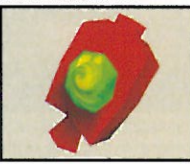
El Grinch echa un vistazo detallado a su entorno.

Lanzahuevos



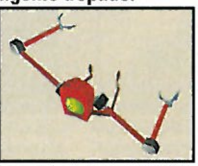
Dispara a sus rivales con huevos podridos.

Muelle saltarín



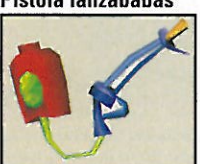
La herramienta adecuada para dar grandes saltos.

Ingenio trepador



Lo que buscas para trepar a paredes altas y lisas.

Pistola lanzababas



Ya sean enemigos o alarmas: ¡moquealas!

Submarino



El Grinch, que odia el agua, explora así el lago Quien.

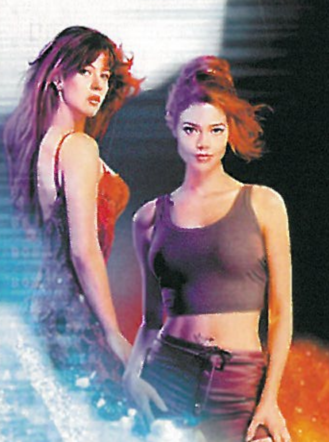
Helicóptero Grinch



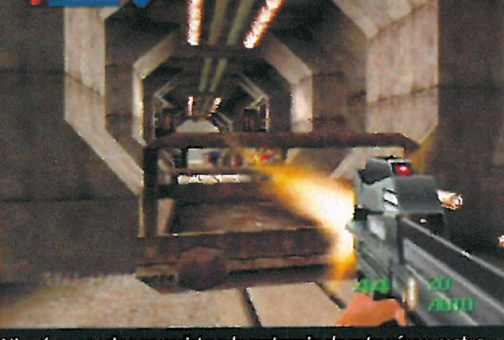
¡Nunca había sido tan fácil volar como con esto!

007 El Mundo Nunca Es Suficiente

Al servicio secreto de su Majestad: el agente James Bond vuelve a la acción tras una larga temporada alejado del mundo del videojuego.







Ningún enemigo se resiste a la potencia de esta súper metralleta. ¡Cuando James se pone serio, no hay quien le pare! (N64).

Electronic Arts despliega a sus agentes en todos los frentes: *El mundo nunca es suficiente* sale ahora para Playstation y N64, y para el próximo año se espera una versión de PS2. Bond ya se asomó a la Playstation con *El mañana nunca muere* (SCREENFUN 8/00), un título que no fue recibido con mucho entusiasmo, que digamos. En cambio, *GoldenEye* de Nintendo 64 está considerado, con toda justicia, un clásico. En ambas consolas, *El mundo nunca es suficiente* es un 3D shooter en primera persona, y ha sido realizado por desarrolladoras diferentes.

Los niveles de ambas versiones son totalmente distintos. La versión de N64 ofrece un control preciso y un mecanismo de objetivos muy trabajado. No tiene mucho de innovador con respecto a otros 3D shooters de esta consola, pero es un juego sólido. Los usuarios de Playstation se las tienen que ver con una inteligencia artificial que hace añorar a la que exhibían los soldados alemanes de *Medal of Honor*. Las misiones son más simples que las de Nintendo 64, y una secuencia de vídeo, sacada de la película original, te pondrá en antecedentes.

Puedes enfrentarte a cada misión en tres grados de dificultad, lo cual afecta al número de objetivos y resistencia de los terroristas. Como era de esperar en James Bond, tienes a tu disposición un equipo muy sofisticado. También se incluyen actividades como el esquí, el buceo y partidas de Black-Jack en el Casino: ¡un poco de variedad nunca viene mal! **Un fallo flagrante es que, mientras que la versión de N64 tiene multijugador, la de Playstation se olvida de él.** Resumiendo: la versión de la N64 es muy buena, pero no llega al nivelazo de *Perfect Dark* (SCREENFUN 14/00). En PS, cualquier *Medal of Honor* (SCREENFUN 9/00 y 18/00) es más recomendable, salvo que seas fan de Bond.



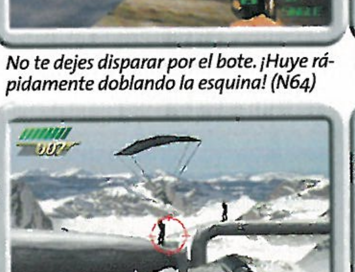
Gracias a esta ingeniosa pluma, puedes colar armas por el detector de metales (PS).



No te dejes disparar por el bote. ¡Huye rápidamente doblando la esquina! (N64)



Necesitas una táctica: ¿cómo avisar a los guardas del peligro atómico? (N64).



El apuntado automático debería ayudarte... ¡pero a veces te traiciona! (PS).



No podía faltar el leal rifle de francotirador: ¡un clásico incombustible! (PS).



En las dos versiones podrás esquiar y disparar (N64).



¡No! ¡No lo hagas! ¡James Bond nunca mataría a inocentes! (PS).

PC | PS | N64 | DC | I

James Bond
El mundo nunca es suficiente
3D-shooter para avanzados y expertos

7.990 Pts.	Black Ops/EA	1 jugador

- Vibración

Gráficos 8 | Sonido 8 | Jugabilidad 7

Secuencias de video de la película. Es el mejor juego de Bond para Playstation.

Misiones poco elaboradas. Inteligencia artificial pobre. Sin multijugador.

PS: la falta de modo multijugador es grave, y la versión de N64 está más trabajada. 7

9.990 Pts	Eurocom/EA	1-4 jugs.

- Expansion Pak

Gráficos 8 | Sonido 9 | Jugabilidad 8



Buen control, música y voces. Multijugador consistente. Estupendas armas.

Perfect Dark es más completo. La inteligencia artificial es mejorable.

N64: misiones con más encanto y el modo multijugador hacen de ésta la versión a elegir. 8

Próximamente para PS2

Texto: J.Orge



¡Eh, tranquilos, no os pegueis! Daos la mano y un besito, como buenos amigos (PS2).

Lo han vuelto a hacer: año tras año, NHL se ha ido superando. Aquí tienes su última versión.

Las cosas te van de mal en peor. Los pases van donde quieren, el público te abuchea: un desastre total... ¡Pero de repente logras un sorprendente gol de tiro directo! La afición vuelve a estar de tu parte, y el equipo se vuelve imparable. **No es producto de tu imaginación porque, por primera vez en un juego, el estado de ánimo de tus jugadores se ve afectado por el apoyo que reciben de los hinchas.**

Gracias a tales mejoras, uno se vuelve a alegrar de tener un NHL cada año. ¡Y ya van diez! La inteligencia artificial madurada ofrece unos partidos muy discutidos y llenos de goles. Cuatro grados de dificultad y 30 equipos de la National Hockey League te ofrecen suficientes alicientes como para que no puedas decir que no a este juego.

Los puristas de la simulación suelen criticar al NHL por su rapidez y su acción, pero si ves que la pastilla va demasiado rápido o que los jugadores parece que están dopados, podrás modificar y ajustar la velocidad a tu gusto. Los jugadores de PC pueden escoger entre más de una docena de parámetros ajustables, mientras que en la Playstation sólo podrás cambiar la velocidad.

En las consolas únicamente hay un modo de pase adicional. A cada compañero de equipo le está asignado un botón. Cuando hayas dominado las tareas, como 15 disparos a puerta en una de las partes del partido, podrás ganar bonificaciones en forma de puntos para hacerte tus propios jugadores.

La Playstation ofrece en cuanto a gráficos un juego más rápido, pero no tan bonito. En el PC y en la PS2 los jugadores se ven representados al detalle. **Con el hardware correspondiente se puede conseguir que quien mire al monitor se quede boquiabierto.** Apunta, dispara y... ¡gol!

INFO

Cumpleaños feliz

La serie de hockey de EA Sports tiene diez años tras sus espaldas. En 1991 apareció el primer ***NHL Hockey*** para el Mega Drive de Sega (imagen). Otros:

- **NHL 93**: nombres de jugadores realistas, conversión para Super Nintendo.
- **NHL 94**: debut para Sega CD y PC (el principio de una larga amistad).
- **NHL 96**: revolución gráfica 3D en PC. Innumerables sprites sin trabajo.
- **NHL 98**: la versión de PC soporta tarjetas de aceleración 3D (antes solo 3DFx).



La aceleración 3D era una utopía...



¡Goool! El delantero alemán se enfrenta a la defensa finlandesa (PS2).



Sudor bajo la máscara del portero, cuando el delantero se prepara para tirar a gol (PC).



En los tiros, tu barra muestra el total de la fuerza recuperada (PS).



Parada brillante: los Toronto Maple Leafs presionan a Minnesota (PC).



La portería de los Vancouver Canucks se ve de color verde en la repetición (PS).



Texto: Daniel Palomares.

No One Lives Forever

La agente Archer sigue los pasos de James Bond en una loca película de los años 60.

¡Es el Austin Powers femenino! Salvar al mundo y vestir con clase son actividades compaginables.

Cate se enfrenta a malvados terroristas sin pestañear. ¡Es una súper mujer!



¡En plan Silent Scope! Tu primera misión consiste en proteger a un ambajador de el asalto de los terroristas.



Gracias a su nuevo traje de buceadora, Ms. Archer se cuela en unas instalaciones de la organización H.A.R.M.



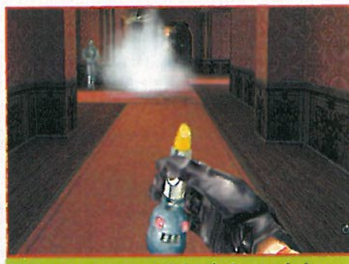
*Herramienta especial 1: con el **soplete** ningún cerrojo se te resiste.*



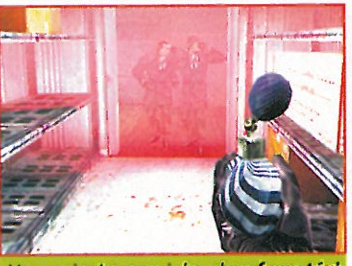
*Herramienta especial 2: con la **manilla modular** podrás escalar fácilmente.*



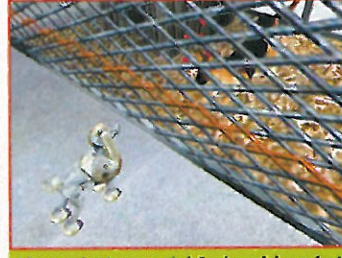
*Herramienta especial 3: los enemigos neutralizados desaparecen con **polvos**.*



*Herramienta especial 4: la **barra de labios** de Cate es una granada de mano.*



*Herramienta especial 5: el **perfume tóxico** deja a tus enemigos fuera de juego.*



*Herramienta especial 6: el **caniche robot** distrae a los perros guardianes.*

Desde su brillante presentación, con Cate bailando al ritmo del tema principal del juego, *No One Lives Forever* deja bien clara su vocación: un shooter rebosante de encanto y sentido del humor. ¡Es un placer encontrar juegos así, que pueden estar bien hechos y divertirte sin necesidad de ponerse serios!

En efecto, *No One Lives Forever* está muy bien hecho. El motor gráfico no es ningún portento desde un punto de vista técnico (no es *Quake III* ni *Unreal Tournament*, para entendernos), pero es muy colorido y reproduce con acierto la estética kitsch de los años sesenta. Hay montones de escenas pregrabadas (con los gráficos del juego), donde puedes admirar la esplendorosa figura de la agente Archer y gozar con unos espléndidos e ingeniosos diálogos. Durante la misión, también escuchas las conversaciones de los guardias de los que te estás ocultando: ¡y son muy divertidas! El trabajo de los actores de doblaje ha sido muy bueno, así que Electronics Arts ha acertado al respetarlo con subtítulos.

Dejando a un lado los altos valores de producción y los toques de humor (que se extienden al armamento: ¡ojo al caniche robot o a la barra de labios explosiva!), el sistema de juego también da en el clavo. Recompensa el sigilo, el tiro silencioso y la sutileza, tal y como le corresponde a un título de espías, y **la inteligencia artificial de los enemigos es muy creíble.** El multijugador no es demasiado excitante, pero si lo que quieres es jugar en solitario, este título es de lo mejorcito que te puedes meter en el disco duro. ¡Que lo espíes muy bien!



Texto: Gabriel Pérez-Ayala

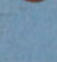
20/01

ScreenFun Trucos

La única revista con todos tus trucos

¡COLECCIONABLE!






Capítulo 1

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK

TOMB RAIDER CHRONICLES

Capítulo 1

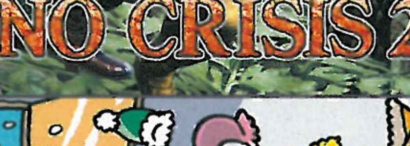




Final Guía

DINO CRISIS 2

Final Guía

COMMAND & CONQUER RED ALERT 2



Cómic: Rolf Boyke



TRUCOS POR CORREO, TELÉFONO, E-MAIL Y FAX

Si no incluimos el truco que estás buscando, no te preocupes: escribe a SCREENFUN TRUCOS POR CORREO, apdo. 14.112, Madrid 28080, diciéndonos cuál es el que necesitas, y nosotros te mandamos la solución en el menor tiempo posible.

Todos los días de 16 a 18 horas (excepto sábados y domingos), nuestro experto en trucos te atenderá en el 915 476 808. En otros horarios, siempre puedes dejar un mensaje en el contestador, y él se pondrá en contacto contigo. Y si tienes acceso a Internet...



... ¡nos puedes mandar un e-mail! La dirección es: *screenfun@bauer.es*, y verás como en un periquete tienes la solución en tu buzón. Y seguimos añadiendo posibilidades...

¿No tienes correo electrónico? ¿Te da pereza escribir? ¿No te gusta hablar por teléfono? Pues te queda el fax: 915 427 160. ¡Acuérdate en todos los casos de decirnos la dirección o teléfono al que quieres que te mandemos los trucos!

Zelda Majora's Mask

Cap. 1

Este héroe de orejas puntiagudas sólo tiene 72 horas para salvar al mundo. ¡Pero Link no sería Link si no encontrase una buena solución para lograrlo!

EL COMIENZO

Emplea las dos primeras salas para reunir unas cuantas **rupias**: ¡entra y sal de las salas para que se regeneren los arbustos, hasta que tengas 50 rupias! En las siguientes salas, después de la transformación, utiliza las flores Deku para practicar tus **artes de planeo**. Puedes seguir sin límites de tiempo por ahora, así que ¡aprovecha esta ventaja! Corre a la sala con el gran precipicio y súbete a la plataforma del norte. Allí encontrarás tus primeras **nueces Deku** en un baúl. Continúa por la salida del este.

La salida te lleva al piso bajo de la torre del reloj, donde te encontrarás con el comerciante de máscaras. Este te informa sobre una posibilidad de cura para tu lamentable estado y te pide que vuelvas cuando hayas recuperado la **máscara** que ha robado el Skull Kid. Link accede encantado, y a continuación sales a la ciudad principal.

Allí empieza el agobio, porque desde ahora nuestro héroe sólo tiene tres días para llevar a cabo todas las tareas. Al principio del juego no es posible salvar, así que ¡a correr tocan!



¡Rupias, a mí! Llena tus bolsillos desde el comienzo del juego.



Consigue las nueces Deku antes de salir de las mazmorras.



Este comerciante de máscaras es un poco siniestro Pero si te puede ayudar, ¡bienvenido sea!

LA ENTRADA

Los más sabios del lugar conocerán el lema del buen montañero: "Empieza por lo difícil, porque así luego todo parecerá más sencillo". Este principio es muy sabio, pero en el caso de *Majora's Mask* se han pasado un poco: si no te pones las pilas desde el principio y resuelves la primera misión a tiempo, ¡el mundo se acaba y tienes que empezar todo desde el principio! Luego, cuando puedas salvar la partida, las cosas serán menos estresantes.

Para que pases la primera fase (cuando no puedes salvar el juego) con eficiencia y sin sufrir colapsos nerviosos, te proporcionamos los siguientes consejos detallados para ir avanzando en la aventura, además de sugerencias para lograr otros éxitos.

Esta guía te ayudará a dirigir a Link en su lucha contra Skull Kid.

ANSIEDAD EN LA CIUDAD

Primero deberías comprarte un juego de planos para orientarte mejor en el norte de la ciudad. Busca a Tingle (está al norte, junto al chaval que dispara con el canuto) e invierte las rupias obtenidas anteriormente en comprar los dos mapas que te ofrece, sobre todo el de la ciudad. (1) Si no tienes dinero: hay arbustos cerca, y una caja al suroeste de la ciudad -en el riachuelo- tiene una **rupia azul**. Visita la cueva de las hadas del norte para conseguir tu primera tarea: en algún sitio de la ciudad se encuentra un hada extraviada. Está al suroeste, levitando sobre el riachuelo (pero sólo si es de día). Cázala (2) y devuélvela a la cueva de las hadas. Como premio, conseguirás poder mágico para disparar **burbujas**.

Ahora hay que ganarse la confianza de la hermandad de bombarderos. Su jefe actúa en el norte de la ciudad: es el chico del canuto. Enséñale con tu nuevo ataque de burbuja cómo se hace y verás como se queda perplejo. Luego habla con él.

Tienes tiempo hasta que amanezca al día siguiente para encontrar los cinco miembros ocultos de la hermandad. Parece mucho peor de lo que es en realidad, ya que es fácil encontrar a los muchachos: dos de ellos se encuentran en el norte (en la misma sala donde has reventado el globo), dos en el este y uno en el oeste de la ciudad (3).

Como premio por tus esfuerzos, los bombarderos te dan su **código secreto**, con el que puedes acceder al observatorio (4), que está guardado por uno de los miembros de la hermandad.



Este es Tingle, el tonto del pueblo. Habla con él para que te venda los primeros mapas.



Cuando logres volver a ser Link, puedes encontrar otra vez aquí al hada perdida, sobre el riachuelo.



Uno de los muchachos se oculta en este tejado. Sube con una flor deku para hacerlo bajar.



Este es el chaval que guarda la entrada al observatorio. Dale la contraseña para pasar.



LUNA SINIESTRA

Habla con el bombardero en la parte este de la ciudad y dale el código para llegar a la entrada del observatorio. Salta por encima del agua y lucha contra la Skulltula que se descuelga desde el techo ❶, o rodéala.

En la siguiente sala explota el globo con una burbuja y sube por las escaleras. Arriba del todo te espera un anciano, que te deja echar un vistazo por su telescopio ❷. Observa, a través del telescopio, cómo se divierte el Skull Kid en la torre del reloj y cómo cae una lágrima lunar del cielo. Sal después del observatorio a través de la puerta y recoge la **lágrima lunar** ❸.

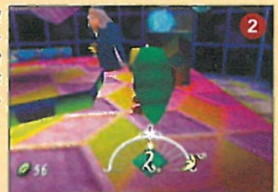
Los siguientes sucesos ocurren hacia la medianoche del último día. Si todavía estás en el segundo día, puedes hacer que pase el tiempo hablando con el espantapájaros del observatorio. Si no, puedes aprovechar el tiempo que queda y dar una vuelta por ahí e intentar hacerte con la **pieza de corazón** del árbol del norte de la ciudad. Se puede conseguir fácilmente con la máscara de conejo que se obtiene más tarde en el juego, así que fíjate en su localización.

Cerca de la torre del reloj puedes conocer a un arbusto Deku que está buscando una lágrima lunar. Dásela para obtener así el **documento de propiedad** y poder utilizar la flor Deku sobre la que estaba instalado ❹. Con su ayuda llegarás al saliente más alto de la torre del reloj donde te espera una **pieza de corazón**.

En este saliente esperas ❺, hasta que las cosas sigan su curso...



¡Alarma, Skulltula! Tienes que dispararle una burbuja cuando se dé la vuelta, o dar un rodeo para evitarla.



Una mirada por el telescopio hace que sucedan los acontecimientos.



¡No te olvides de llevarte la lágrima lunar!



Este obeso arbusto Deku no te dejará usar su flor Deku si no le das a cambio la lágrima lunar.



Espera en este saliente a la medianoche del último día.

TIME BANDITS

Te pone nervioso tanto límite de tiempo? No te preocupes, en cuanto tengas la **ocarina** en tus manos, podrás influir en el transcurso del tiempo. Hazte amigo del espantapájaros del observatorio y te dará información sobre algunos efectos secundarios de la **canción del tiempo**: ❶

Si tocas las notas dobles (es decir, si pulsas cada nota dos veces en vez de una), provocarás un salto de doce horas hacia delante (es la **canción del tiempo acelerado**). Más práctica todavía es la **canción del tiempo invertida**: provoca que el tiempo se ralentice alrededor de un tercio. Esto también va por los movimientos de muchos enemigos, pero no para Link. ¡Aprovéchate de eso! ❷

Mientras tanto, deberías componer la obligatoria **canción del espantapájaros**, para activar al espantapájaros cuando encuentres un lugar propicio. La única desventaja: el espantapájaros es bastante olvidadizo y después de un salto en el tiempo tendrás que componerle una nueva melodía de identificación.



El espantapájaros tiene algunos consejos interesantes: ¡escucha bien lo que va a decirte!



Fíjate bien: tocando las notas de la canción del tiempo al revés, ralentizas el paso del tiempo.

SHOWDOWN

Cuando se hace medianoche del tercer día, empieza el carnaval con unos fuegos artificiales y la puerta de la parte de arriba de la torre del reloj se abre. Tienes exactamente cinco minutos para ajustar cuentas con Skull Kid o intentarlo al menos. Alcánzale con una burbuja para que deje caer la **ocarina del tiempo** ❶.

Hazte con la ocarina y verás una retrospectiva de la canción del tiempo, donde Link recuerda a la princesa Zelda. Como determinarás rápidamente, no puedes hacer nada contra Skull Kid, así que sólo te queda una oportunidad: ármate con la ocarina y toca la canción del tiempo ❷.



Un solo ataque es suficiente para que el Skull Kid suelte la preciada ocarina.



Con timbales y trompetas: ¡de vuelta al pasado!

DÍA A DÍA...

Volvemos a estar casi al principio. Pero no del todo: una mirada al inventario muestra que has perdido las nueces Deku y las rupias. Pero de todas formas, aún tienes los mapas que compraste y las piezas de corazón que has encontrado. ¡Y por supuesto, la ocarina del tiempo!

En primer lugar, tienes que deshacerte de la molesta forma de Deku, así que entra en la torre del reloj y visita al comerciante de máscaras. No se pondrá especialmente contento de que Link llegue sin la máscara, pero para cuando se dé cuenta, ya te habrá curado ❶.

La canción que te enseña se puede utilizar más tarde para quitarles la maldición a otros portadores de máscaras. Puedes quedarte con la **máscara Deku.**

De ahora en adelante puedes **tomar la forma de Link Deku** poniendo la máscara en uno de los botones de equipamiento. Si vuelves a pulsar el botón asignado a la máscara durante la transformación, te puedes saltar la animación.



El comerciante cree que ya tienes su máscara, y accede a curarte de la maldición.

Cuando Link pone cara de cabreo, es de temer.

Texto: Michael Antón.

NOTICIAS DE LA PROVINCIA

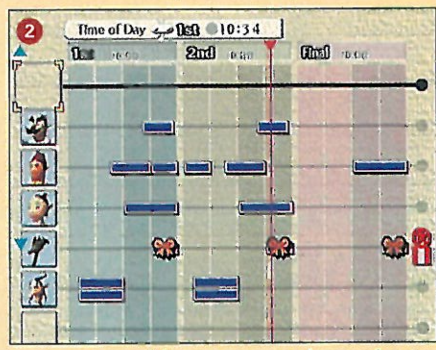
Lo primero que deberías hacer es conseguir la **agenda del bombardero**. Puede ocurrir de dos maneras: dispara al globo del norte de la ciudad como Deku Link, transfórmate en Link normal, y habla con el jefe. Después sigue el conocido juego del escondite. Los muchachos se encuentran en los lugares de antes.

Como premio por tus esfuerzos, te aceptarán felizmente en la hermandad de los bombarderos y conseguirás la deseada agenda ①. El otro camino, que es bastante más fácil, consiste en dar el código de la hermandad en la entrada al observatorio, entrar y luego salir. El jefe de la hermandad te saldrá al paso y te dará la agenda como premio a haber averiguado el código sin ayuda. ¡Poco puede imaginar que fue él mismo el que te lo dió cuando eras un Deku!

La agenda es una ayuda más o menos práctica en las diversas misiones. Su desventaja: **sólo cuando una tarea está realizada completamente, se conserva con todas las anotaciones** ②. Al dar un salto de tiempo, retienes sólo la información sobre las actividades diarias de las personas afectadas. Por eso, es mejor que escribas apuntes convencionales sobre los hechos, y que te pongas manos a la obra después de tocar la melodía del tiempo. Y no te olvides: la mayoría de los sucesos parciales quedan borrados después de un salto en el tiempo. Si quieres realizar una tarea determinada, tienes que volver a llevar a cabo los diálogos necesarios.



La agenda de los bombarderos te permitirá llevar la cuenta de a cuantas personas has ayudado.



Las tareas cumplidas se marcan en la agenda con unas alegres pegatinas.

MÁS MÁSCARAS

Siempre viene bien una máscara, pero los espacios vacíos del inventario dejan adivinar que todavía quedan más. ¡Y eso es lo que hay que hacer! Ve a la casa del alcalde (al este) cuando sea por la mañana y habla con Madame Aroma. Responde que sí a su pregunta y conseguirás la **máscara de Kafei** ①. Esta máscara es necesaria para una gran misión, pero que todavía no puedes realizar por falta de equipo. Tendrás que esperar a que llegue el momento.

En la cueva de las hadas, en la puerta del norte, puedes entrar como Link normal para que vuelva a mandarte buscar un hada perdida. La encontrarás en el lugar de la última vez (el riachuelo, de día), y como premio obtendrás **la máscara de las hadas**. Con ella, puedes atraer a las hadas perdidas que hay en las cuatro mazmorras grandes. Reunirlas es molesto, pero necesario, porque obtendrás **numerosos extras** como ataques especiales, una barra de magia más grande, y doble capacidad de corazón. Pero por ahora solo puedes soñar con ello, ¡después llegará el momento de conseguirlos!

Si se te hace de noche, puedes conseguir dos máscaras más: en la zona de lavandería que hay al suroeste de la ciudad, donde encontraste al hada perdida, te encontrarás con el antiguo conocido de la primera parte, que te contará la historia de su vida ②. Como premio por escuchar su rollo te harás con la **máscara de bremen**. Con ella puedes atraer a los animales (pulsando el botón Ⓑ). Puedes practicarlo con el perro en la plaza del mercado, pero el uso real de la máscara viene más tarde.

Cuando te encuentres en la parte norte de la ciudad, y de sólo si es de noche, serás testigo de un robo. Dale caza al malvado ladrón y atízale duro. La ancianita te lo agradecera regalándote la **máscara explosiva** ③. Con ella puedes hacer explosiones aunque no tengas bombas, pero a costa de ver mermada tu salud.

CORAZÓN DOLORIDO

A reunir corazones! El trozo de la torre del reloj lo has encontrado ya. En el árbol del norte de la ciudad brilla de forma atractiva. Con la máscara de conejo puedes conseguir este **trozo de corazón** más fácilmente, pero con un poco de paciencia y habilidad, también lo puedes conseguir: trepa al tobogán, y salta desde allí directamente en dirección al árbol hasta la plataforma que tiene delante, y de ahí hasta el corazón. ①

El siguiente trozo de corazón es menos fácil de conseguir: visita el observatorio (así puedes probar lo que tienes con el espantapájaros, mira la caja Time Bandits) consigue la **lágrima lunar**. Intercámbialas por el **documento de propiedad** ② (Si no cogiste el trozo del corazón en la torre, aquí tienes otra oportunidad.)

Dirígete a la posada de la ciudad. Allí puedes hacer buen uso del documento de propiedad, y así verte premiado con un **trozo de corazón** ③ Si la posada está cerrada, puedes llegar a ella mediante una flor deku, para alcanzar la puerta del segundo piso. En cuanto al documento de propiedad, no todo ha acabado: lo necesitarás más tarde para un intercambio más complejo. Pero déjalo estar por ahora...

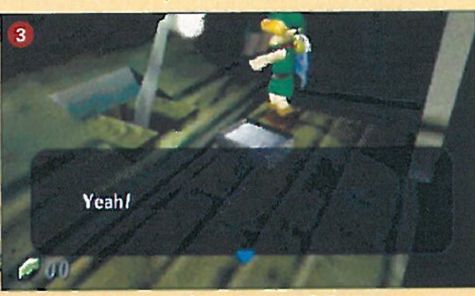
Si todavía tienes paciencia y llenas tu libreta (mirar caja 'El color del dinero'), conseguirás el cuarto **trozo de corazón** y con él, un contenedor entero. Pero el contacto con el mundo exterior no se puede evitar por más tiempo, así que lo siguiente será, tras tocar la canción del tiempo para empezar con tiempo de sobra, salir de las protectoras murallas de la ciudad y avanzar un poco en el desarrollo del juego.



Los saltos en el parque de juegos te proporcionan un trozo de corazón. Mejor inténtalo con la máscara conejo.



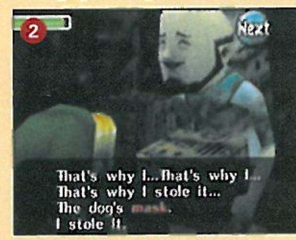
El documento de propiedad te puede ser de utilidad en circunstancias insospechadas...



...como en este juego de piedra-papel-tijera.



*Dile que sí a Madame Aroma para aceptar el encargo y conseguir la máscara de **Kafei**.*



*Escucha su confesión de culpabilidad, y te dará la máscara **Bremen**.*



*Lleva al hada perdida a la cueva de las hadas para conseguir la **máscara del hada**.*

EL CAZA GALLINAS DE HAMELIN

Familiarízate con los alrededores de la ciudad (1 a 3) y reune rupias. ¡Pero no te olvides de depositarlas en el banco! Es la única manera de conservarlas cuando retrocedes en el tiempo. En cuanto esto te aburra, dirígete al sur y busca un arbol con un dibujo, que activa una secuencia pregrabada. Cerca de este árbol hay un cartel que indica el camino hacia el rancho Romani. Para poder pasar tiene que ser el tercer día, así que puedes acelerar el tiempo con la canción correspondiente. Luego busca en el cobertizo del rancho. Un anciano tiene verdaderos problemas con sus gallinas. Gracias a la máscara de bremen puedes acelerar la cría de los pollos y conseguir otra **máscara** como premio, la del conejo. Con esta máscara puedes moverte más rápido. Entre la balada del crono y esta mascara, las cosas serán más fáciles. Utilízalas en seguida en la ciudad para competir en una carrera contra el cartero 4. Si además superas su pequeño jueguecito, podrás disfrutar de otro **trozo de corazón**.


Con el telescopio puedes echar un vistazo por los alrededores de la ciudad.


Cuidado con los viajes nocturnos: los enemigos suelen ser más peligrosos que de día.


Las piedras cantarinas son tan difíciles de encontrar como en *Ocarina of time*.



El cartero puede ayudarte a conseguir otro trozo de corazón, ¡si ganas la carrera!

Skull Kid, tu reinado de terror toca a su fin: ¡Link va tras de ti!

El alcalde de Clock Town es un hombre indeciso. Está casado con Madame Aroma.

EL COLOR DEL DINERO

El banco en la ciudad (al oeste) es realmente práctico: todos los rubiés allí guardados se mantienen en los saltos de tiempo. Lo mejor es que ahorres dinero, para que al principio de cada ciclo nuevo puedas conseguir equipo rápidamente en las tiendas. No te darán intereses por ello, pero puedes ahorrar para algunos extras: por las primeras 200 rupias que depositas conseguirás, por ejemplo, una **bolsa de rupias más grande 1**, y por 5.000 rupias, el banco te hace entrega de un **trozo de corazón**.

Antes de tocar la canción del tiempo deberías encontrar una buena fuente de ingreso y depositar las rupias conseguidas. Una de esas fuentes sería, por ejemplo ,la pared quebradiza en el camino al observatorio 2: detrás de ésta te espera una **rupia plateada** en cada uno de los ciclos ¡y con la máscara explosiva ahorras incluso el dinero necesario para comprar la bomba! También puedes usar las explosiones para deshacerte del molesto monstruo que aparece regularmente al sur de la ciudad...


Mira el mapa de esta pantalla: ahí está el banco.


Detrás de esta pared hay una rupia plateada.


Aprovecha el tiempo hasta que consigas la continuación de la guia del siguiente número de SCREENFUN para familiarizarte con las inmediaciones de la ciudad. Peina todos los arbustos Deku y llena tu libreta de ahorros. En la tienda compra una bolsa de bombas y mira lo que puede ofrecerte la ciudad. Aprende a pensar en ciclos de tres días, ¡porque tienes el tiempo en tu contra!

TOMB RAIDER CHRONICLES

Cap. 1: Roma

En el primer capítulo de 'Chronicles' acompañas a Lara a Roma. SCREENFUN te revela como salir de la 'Ciudad Eterna'.

La introducción de *Chronicles* presenta una aventura de Lara de joven, donde llega a un barrio abandonado de la antigüa ciudad de Roma. Con las siguientes páginas sabrás cuál es el camino más rápido hasta el segundo capítulo. Dejamos a tu sentido de la investigación descubrir misterios secundarios.

No seguimos dando más detalles sobre los bastidores del principio del juego. En él encontrarás munición, medicina y la primera (de tres) rosas doradas, pero nada de lo que necesitas para pasar el juego. Los tres barrios no te presentan problemas por falta de munición o medicinas, solo por los acertijos.

Encontrarás extras en todos los lados, así como las tres armas disponibles del primer nivel, de las cuales sólo el revólver es indispensable.


Detrás de los bastidores: en los bastidores al principio de la parte de Roma no encontrarás nada indispensable para la supervivencia. Entra aquí si quieres entrenar tus movimientos.

1ª parte: por las calles de Roma

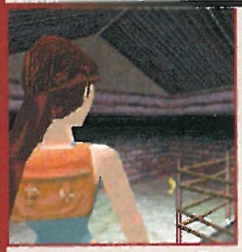
1. Primeros interruptores


Ten en cuenta la entrada de la izquierda solo cuando te preocupes por conseguir todos los Secrets. Te lleva a un nivel de entrenamiento en el que no encontrarás nada, excepto extras y una rosa dorada. Atraviesa corriendo el callejón. **A la izquierda verás este pasillo enrejado (mira imagen).**


Saca tu pistola antes de acceder al pasillo. Corre después en dirección a la plaza del mercado y acaba con un perro rabioso a mitad del camino. Sigue la calle de la derecha antes de la fuente, para pulsar el primer interruptor. **Se abren las rejas y tienes acceso a un segundo interruptor.**

2. El cristal trae suerte.


Justo detrás de tus espaldas se ha movido un bloque de piedra, por donde trepas para llegar a la terraza de la casa. Corre hacia arriba y salta al piso de abajo a través de un agujero cuando no puedas avanzar. **Dispara a la ventana para romper el cristal.**

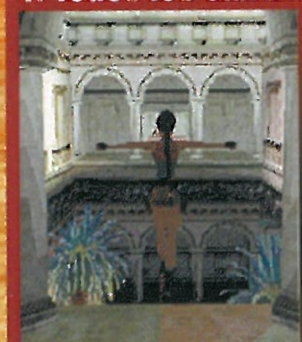

Detrás de dos ventanales hay prácticos extras, y detrás de la tercera, hay un precipicio, que puedes salvar con un buen salto. Tuerce después a la izquierda. Llegarás a una oscura habitación. **En un saliente encontrarás una llave.** Hazte con ella.

3. Primera casa de la plaza


De vuelta en la plaza de la fuente acabas con otro perro. Abre con la llave las rejas a la casa señorial. Cuidado, ¡el patio interior está vigilado! Desenfunda tus pistolas...


Tras despachar al vigilante, **busca en el sótano la llave del jardín.** Corre después al primer piso para realizar tu primera actuación funambulista en el alambre.

4. Todos los caminos llevan a...


Para cruzar tienes que darle al stick analógico en la dirección opuesta hacia la que se incline Lara. Luego llegas a un nuevo barrio.


Abre las rejas a la plaza mediante el interruptor, pero no pases por el medio, sigue por la otra dirección: tuerce a la izquierda por el muro y sigue...

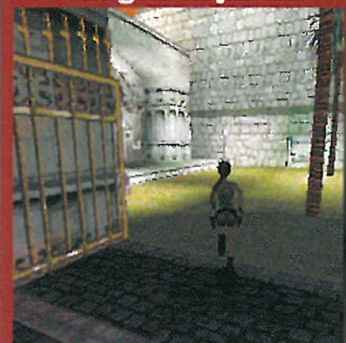

... el camino a través del túnel y sube las escaleras. **La gran puerta azul en la segunda parte se puede abrir con solo empujarla con fuerza.**

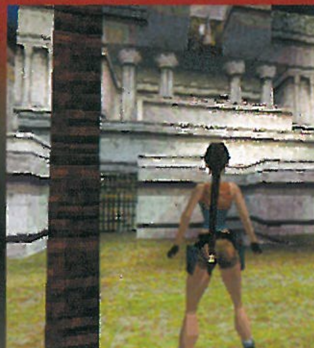
5. Sólo los duros...


En la bodega encontrarás una mirilla que colocas en el revolver que acabas de encontrar. **Saca el revolver y apunta con la tecla lateral al cerrojo de las rejas.**


La segunda llave queda libre. Vuelve corriendo con ella a través del muro y **coloca las dos llaves del jardín en las cavidades que están preparadas para ello.**

6. ...llegan al jardín


No sólo se abre esta puerta, **también lo hacen las rejas doradas delante de las cuales has pasado antes.** Atraviesa el jardín y conoce a los primeros malos del juego.


Si te has abierto camino a tiros a través de la entrada del muro que hay detrás del templo, **llegarás a un edificio todavía más ostentoso...**


...con una campana dorada sobre la entrada. **Haz que la campana suene con un certero disparo.**

7. Las palomas del templo


Con la campana se abre un pasillo a la izquierda del templo, que alcanzas trepando. **Salta a través del desfiladero que hay detrás** con la tecla de acción pulsada para agarrarte del borde y sigue tu camino a la cámara siguiente.


Pulsa ahora la máscara de hierro que hay al final del pasillo. Vuelve a la puerta principal del templo y corre junto al altar. **Al final del pasillo de la izquierda hay un interruptor.** Púlsalo y uno de los negros cuervos del altar se convierte en blanca paloma.

8. El ariete letal


Si observas al pájaro con la tecla de acción, ocurrirá algo: en el entramado del tejado se activa un péndulo-ariete (inalcanzable), y en el pasillo de la derecha se ha abierto una puerta secreta. La atraviesas por la...


...cornisa. Esquiva el ariete, cuélgate del extremo como en la imagen **y trepa a un saliente que está en la esquina de la sala.** Dale a la palanca que encontrarás para descubrir a la segunda paloma. Después vuelve y examínala como hiciste con la otra.

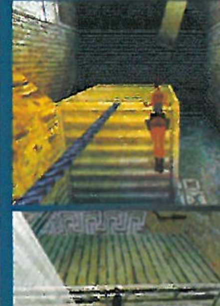

Fuera se abre la puerta a la bóveda del sótano central. Antes de que coloques en la puerta el símbolo encontrado, te salen dos enemigos. Tirotéalos a placer y el camino a la segunda parte está abierto.

2ª parte: Mercados trajanos

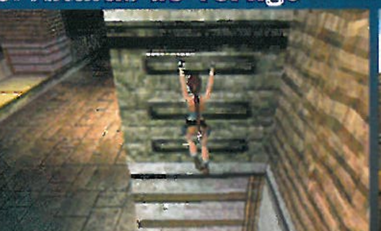
9. Arriba y abajo


Dispara a un bidón en la primera habitación para encontrar abajo una palanca. En la sala de enfrente puedes encontrar un pequeño extra con el mismo procedimiento. **La palanca te abre camino a la sala cerrada** que hay en el extremo izquierdo de la calle.

Consigue a disparos un extra en la sala de atrás y trepa por el andamio. Ten cuidado de no caer al otro lado en la oscuridad. **Trepa hasta arriba del todo y ejercita tu equilibrio en la cuerda para pasar al otro lado.**


Ábrete camino con pasos cuidadosos y saltos precisos. Verás una máquina de ruedas dentadas. **Cuando llegues a otra parte de los mercados trajanos, déjate caer de nuevo al suelo.**

10. Alturas de vértigo


En este ancho pasillo parece que no se puede continuar. Pero si examinas bien todas las columnas, **descubrirás una por la que puedes trepar.**


Desplázate a la derecha cuando hayas llegado arriba. Párate al llegar a un puente de unión. Gírate finalmente y atrévete a dar...


...un salto de riesgo sobre la plataforma que está a tus espaldas. **Un segundo salto te transporta atrás del todo de la esquina,** donde llegarás a otra sala...

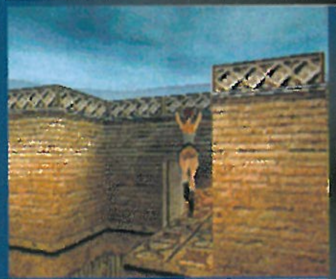

... con una cuerda. **Tira de ella tres veces.** Verás como se juntan las ruedas dentadas en la máquina del sótano.

Texto: Winnie Forster

11. Triple salto celestial


Vuelve al puente, por el que habías trepado anteriormente. Salta con carrerilla al marco de la ventana guardado por las estatuas.


Con otro salto llegas hasta la siguiente plataforma.


El tercer salto es fácil y te lleva a una cámara con cuerda. ¡Tira de ella! El mecanismo...

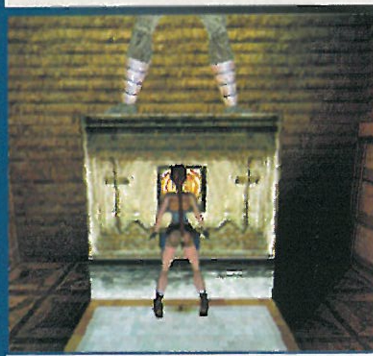

... de ruedas dentadas abre la puerta lateral del sótano. **Se abre el camino a la estatua de Marte.**

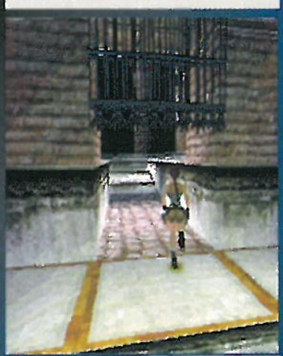
12. Giro a la izquierda



No te dejes cegar por el oro de la estatua y no corras a la sala, **mira alrededor de la entrada.** No vayas todo recto ①, ¡a la izquierda ② es por donde prosigue tu aventura!

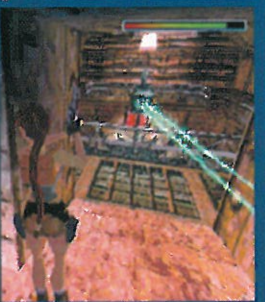

Saca el símbolo de las rejas con la palanca.

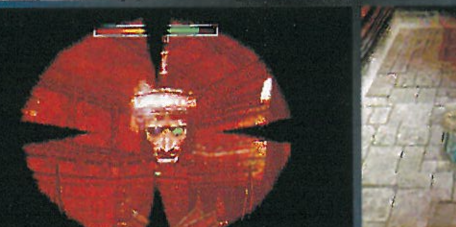

Colócalo en la base de la estatua. Delante de la casa salta por una...


... reja cerrada y gira a la izquierda inmediatamente.

13. ¡Las arañas, los dioses!


Atraviesa el baño trajano en línea recta y trepa al otro lado para salir fuera del agua. Recoge la munición después de la terrorífica representación a tiempo real y saca...


... tu arma, porque al torcer la esquina te espera un enemigo final. **Esquiva sus rayos azules con pasos laterales** y mantente en movimiento. ¡Tienes que darle en los ojos!


Salta hacia el enemigo en la arena para acercarte. **Apunta después con tu mirilla en un ojo,** esquiva el siguiente rayo y dispara después al segundo ojo.


La araña romana muerta deja un símbolo de marte. Hazte con él y **abre el hueco del suelo de la misma sala.**

14. Problemas de instalación


A través del agujero del suelo llegas a una sala con agua. En el medio, un gran pozo va hacia abajo. **Bucea a través de la apertura de arriba de las dos que tiene el pozo.**


Si sigues este camino encontrarás una sala con un puño giratorio. **Saca tu palanca, hazte con el puño** y vuelve con él a la...

... arena que se ha quedado sin el enemigo. **La rueda cabe en la máquina roja de la sala de atrás.** Pulsa el mecanismo y vuelve al pozo inundado.

15. ¡Parad los ventiladores!



Sal del pozo, esta vez por la salida de abajo y bucea pasando delante de dos ventiladores, **hasta llegar a una segunda habitación con una máquina roja.**

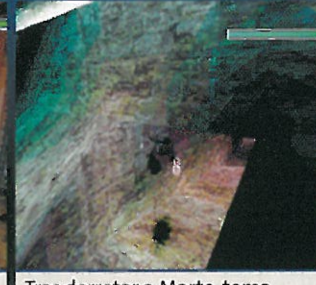


Gira la rueda, **y los grandes ventiladores submarinos se quedan parados.** Bucea finalmente por la derecha atravesando una pequeña apertura.

16. El último pasadizo submarino

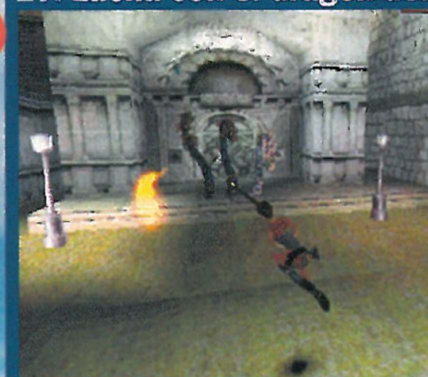


A través del último tramo del canal llegas a la estatua de Marte que ha cobrado vida. Justo en la entrada a la sala te espera el arma adecuada, en forma de escopeta. **Con pasos laterales, saltos y disparos, vencerás rápido al enemigo.**

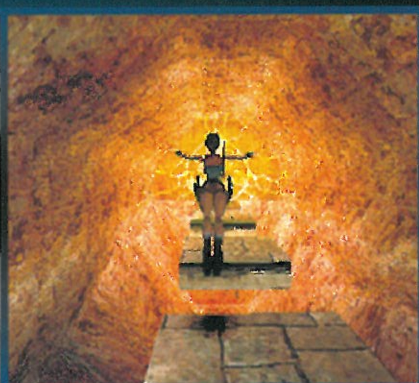


Tras derrotar a Marte, toma munición y medicina y salta a través de la ventana. **En el estanque de atrás queda libre un túnel que antes tenía unas reja.** Recibirás el símbolo de Venus.

17. Lucha con el dragón del templo



Sigue nadando y vuelve a la entrada del templo. Vence allí al pistolero, y después al dragón que cobra vida: **con saltos laterales esquivarás sus rayos de fuego** y al mismo tiempo dispara con tu escopeta. La munición está en las esquinas del patio del templo. Pon atención de apartar el fusil antes de agacharte.



Si has vencido al monstruo de tres cabezas, empuja los dos símbolos sagrados en los huecos de la pared preparados para ello. La puerta se abre. Atraviesa el pasillo de atrás, **saltando desde la mitad de una plataforma a la otra.** La última plataforma se abre debajo de tus pies. Resbalas hasta el capítulo final de tu odisea en Roma.

3ª parte: el coliseo

18. Caluroso recibimiento



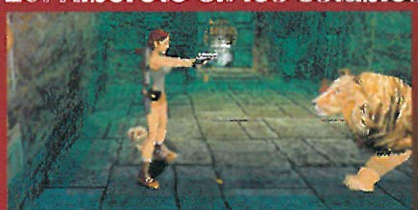
Corre todo recto, porque a la izquierda y derecha todavía encontrarás huesos útiles. **Si se rompe el suelo bajo tus pies, saltarás los últimos metros.**

Cuélgate del puente del precipicio y trepa hacia la izquierda. En la pared tus manos toparán con un buen agarre.

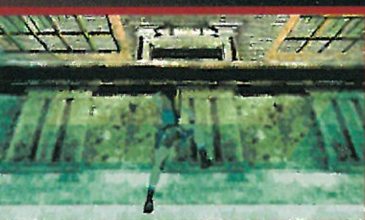


Trepa hasta el hueco y pulsa el botón, para que se abra la puerta en la sala que hay al final del pasillo de lava.

19. Alboroto en los establos



Atraviesa ahora los establos del coliseo. Se trata de un camino recto por el que no puedes torcer. **Después de una parte de resbalones, acabas con el primer león.** Pulsa después el interruptor de la pared...



... y liberarás a una segunda bestia. Mata al león, **sigue corriendo y trepa la escalera por la pared.** Recoge arriba una piedra preciosa y lucha contra el gladiador en la sala siguiente.

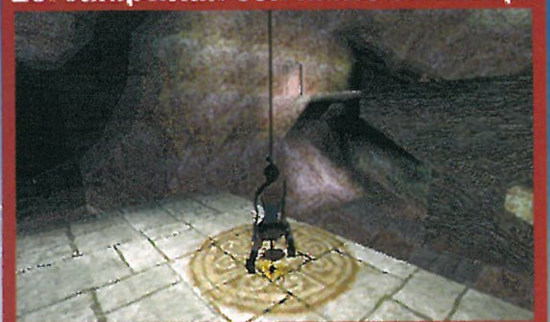


En el tramo de arriba se esconden un segundo luchador y un interruptor de pared. **Pulsa en el interruptor y sigue subiendo.** Arriba te encontrarás con otro león...



...y un gladiador. Después del enfrentamiento, atraviesa las habitaciones. Te esperan una pistola Uzi y un paquete de curación grande.

20. Jump&Run con límite de tiempo



Ya te habrás dado cuenta de que la aventura continúa en la sala de piedra con la gran plataforma: **si tiras tres veces de la cuerda en la plataforma algo más profunda**, se levanta una columna en la plataforma central. Sólo tienes unos segundos para pasar entremedio.

Sólo lo conseguirás si te vas saltando desde el punto ①: salta el precipicio ② y con carrerilla salta por el ③ sobre el margen, **para llegar al final de la bóveda.**



Mantén pulsado el botón de acción al saltar. **Así tus manos encontrarán el agarre en el precipicio.** Sube arriba, corre rápidamente un par de pasos a la izquierda, gira del todo hacia la izquierda y con un cuarto salto...

...súbete a la plataforma central. Mantén aquí también el botón de acción. **Balancéate hacia arriba con un impulso.** Ahora da dos pasos ágiles hasta la columna de la mitad de la plataforma. ¡Lo has logrado!



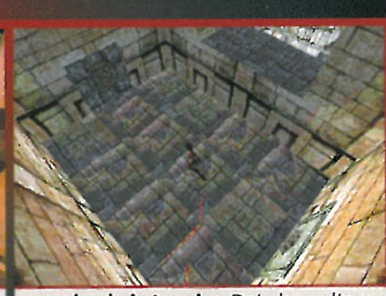
Gemstone piece
COMBINE WITH
Gemstone piece

Llévate el engarce para la piedra preciosa encontrada al principio. **Combina los dos elementos en el inventario** y sal de la plataforma en dirección de la puerta cerrada. Se abre automáticamente. Cayendo por una trampa, darás a parar a la segunda secuencia intermedia, con Pierre.

21. Sin suelo doble



La última etapa te espera ahora: **Coloca la joya recién montada en la apertura de la pared.** El suelo...



...se abre bajo tus pies. Date la vuelta y corre a la plataforma que está al otro lado.



Salta desde la última plataforma con carrerilla para volver al rincón casi invisible. Si mantienes pulsado el botón de acción, alcanzarás el margen para no caerte.



Cuelgate del margen del precipicio hacia la izquierda por la esquina y llega así a una salida oculta directamente debajo de la última plataforma estable.

22. Final del circo



Desde la cueva de lava, Lara vuelve a la luz del día. Saca inmediatamente tu arma, porque en la baranda del coliseo...



... te esperan más enemigos. **Acaba con el león y el gladiador gracias a tu arma de fuego.**



En el lugar encontrarás una pequeña llave. **Úsala en la cerradura junto a la puerta grande al final del pasillo.**

23. Mars Attacks!



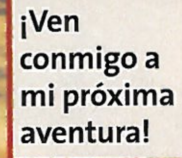
Aquí te enfrentarás al caballero de acero, el último enemigo final de la aventura de Roma. ¡**Con una buena técnica de lucha** (disparos y saltos laterales) lo conseguirás!



Trepa en una pequeña cámara, **donde encontrarás la segunda llave.** Es para la cerradura de la segunda puerta. Un tobogán te lleva al artefacto que buscas.



Utilizarás tu palanca de acero por última vez en Roma. ¡Enhorabuena, has logrado pasar la primera aventura de las crónicas de Lara!



¡Ven conmigo a mi próxima aventura!

Baldur's Gate 2

Abre el archivo **Baldur.ini** utilizando el WordPad. Introduce allí la siguiente frase: **Debug Mode=1** justo debajo de la línea **[Program Options]** y salva el archivo. Recuerda que debes hacer copias de seguridad antes.

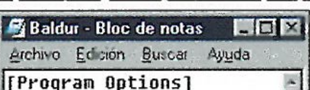
Ahora puedes arrancar el juego y abrir la consola con **[Ctrl] + [espacio]** para introducir allí los siguientes códigos. ¡Ten cuidado con las mayúsculas y las minúsculas! Después de haber introducido el truco y confirmarlo usando **[Enter]**, puedes cerrar la consola con **[Ctrl] + [espacio]**.

Cheats

Determinar puntos de experiencia para los personajes seleccionados:
CLUAConsole:SetCurrentXP("<0-2950000>")

Determinar cantidad de oro:
CLUAConsole:AddGold("<cantidad de oro>")

Mostrar todo el mapa:
CLUAConsole:ExploreArea()



*Con el Notepad o cualquier editor de texto se introduce **Debug Mode=1** en **baldur.ini** (directorio del juego). ¡No te olvides de salvar después!*

CLUAConsole:AddGold("2000000")

__CLUAConsole:AddGold("2000000")__: para conseguir 2.000.000 en oro introduce este código en la consola.



¡Ya tienes suficiente oro para realizar tus compras de navidad!



Todavía te queda mucho por ver en Baldur's Gate 2...



__CLUAConsole:ExploreArea()__: ...¡pero introduciendo esto todo cambia!

Trucos con teclas

Primero tienes que activar ese tipo de trucos en el juego. Teclea **CLUAConsole:EnableCheatKeys()** en la consola. Ahora podrás pulsar las siguientes combinaciones de teclas en el juego para activar el truco correspondiente.

Cheats

Teletransportar el grupo hasta el puntero del ratón:
[Ctrl]+[J]

Modificar nivel de armamento del personaje seleccionado:
[Ctrl]+[1]

Modificar el aspecto del personaje:
[Ctrl]+[6] o **[Ctrl]+[7]**

Puntuación máxima en la pantalla de características al crear un personaje:
[Mayus]+[Ctrl]+8

Pasar de nivel

Introduciendo **CLUAConsole:MoveToArea("<Número del nivel>")** puedes acceder diréctamente a cualquiera de los niveles.

Nivel y número de nivel	
Astral Prison:	**AR0516**
Asylum Dungeon:	**AR1512**
Bodhis Dungeon:	**AR0801**
Bridge District:	**AR0500**
City Gates:	**AR0020**
Cocorr's Lair:	**AR0836**
Cult of the Unseeing Eye:	**AR0202**
De'Arnise Hold:	**AR1300**
Demon Outerworld:	**AR0414**
Docks District:	**AR0300**
Domain of the Dragon:	**AR1201**
Druids Grove:	**AR1900**
Government District:	**AR1000**
Graveyard District:	**AR0800**
Planar Sphere:	**AR0411**
Rift Dungeon:	**AR0204**
Slums District:	**AR0400**
Suldanesslar:	**AR2500**
Temple District:	**AR0900**
The Nine Hells:	**AR2900**
Trademeet:	**AR2000**
Umar Hills:	**AR1100**
Waukeen's Promenade:	**AR0700**



¿Son aburridos los primeros niveles?...



*...simplemente escribe **CLUAConsole:MoveToArea("AR0414")** y a seguir jugando.*

Señor del Olimpo: Zeus

Si los dioses no te hacen caso y necesitas ayuda en el juego, nada mejor que SCREENFUN, que siempre está ahí para echarte un cable cuando lo necesites. Lo que tienes que hacer es presionar **[Ctrl] + [Alt] + C**

Cheats

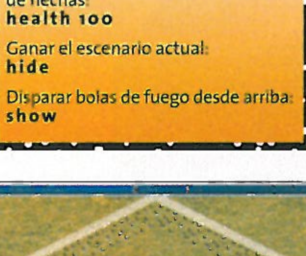
Añadir 1000 Dracmas:
god

Hacer que los lecheros bailen vestidos de quesos:
wuss

Los arqueros disparan vacas en vez de flechas:
health 100

Ganar el escenario actual:
hide

Disparar bolas de fuego desde arriba:
show



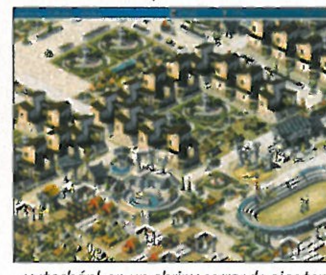
Empezar una ciudad en el Zeus es tedioso y lento, aunque divertido, pero si no quieres esperar a tener tus arcas repletas de Dracmas, haz lo siguiente...



*...aprieta **[Ctrl] + [Alt] + C** y verás aparecer una cajita dónde puedes escribir. Ahí es dónde deberás poner los trucos...*



...y, ¡tachán!, en un abrir y cerrar de ojos tendrás ante tí la más bella de las polis panhelénicas. ¡Despertarás la envidia de Zeus!.





Trampas permitidas... un mundo de luz y color se abre ante tí, ¡disfrútalo!.

Need for Speed: Porsche

¿Cansado o cansada de los mismos coches? Pues estás de enhorabuena, porque aquí te traemos unos trucos jugosos para tu goce y disfrute. Lo que tendrás que hacer es empezar una nueva partida e introducirlos en lugar de tu nombre. Un sonido confirmará que están correctos.

Cheats

Control a distancia de mini bólidos:
Gulliver

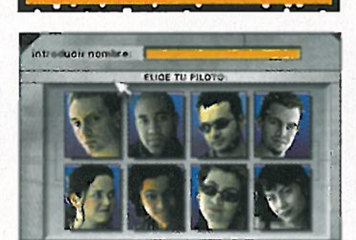
Carreras estilo Rallye:
Dakar

Coches pesados:
fetherw8

Victoria después de evaluación de daños:
Smash Up

Policía en algunas carreras:
Fuzzyfuz

Todos los Porsches con física de conducción mejorada:
yraGyraG



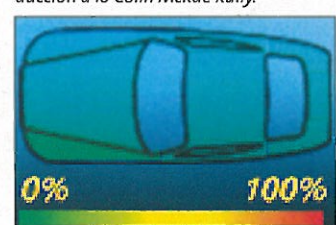
En 'perfil de jugadores' introduce el cheat correspondiente y confirma con el botón 'terminado'.



***Gulliver**: con los mini bólidos todos los fans de Re-Volt estarán contentos.*



***Dakar**: este truco conseguirás una conducción a lo Colin McRae Rally.*



***Smash Up**: ¡cuidado con esta barra de daños! En ello consiste este modo.*

DINO CRISIS 2 CAP. 2

Hay mucho que hacer en el país de los saurios: en la parte del final de la guía buceas, detienes el lanzamiento de un misil y te conviertes en el rey del mundo perdido.

CABINA

1



Consulta el ordenador para fijar tu próximo destino. Asegúrate de que ya tienes la tarjeta de ID del centro de 3ªenergía antes de ir para allá, o luego tendrás que volver a buscarla. Estaba en el manantial, siguiendo la hoja.

MINI-GAME: BARCO PATRULLA/CUBIERTA

2



Luchas con las armas del barco contra tres oleadas de dinosaurios: la primera está compuesta de Plesiosaurios, la segunda de Pteranodons y la tercera por una combinación de las dos especies.

Los saurios voladores caen muertos en el agua después de un solo disparo, y los Plesiosaurios también caen de un solo tiro en. El problema es cuando te atacan por los lados. **Haz barridos de izquierda a derecha para localizar a los enemigos, y pon atención a las flechas de aviso.** Cuando el color es amarillo, las bestias están muy cerca y el color rojo indica que un ataque es inminente. ¡Gira rápidamente en esa dirección!

CABINA

3



Después del esfuerzo, Dylan se toma un descanso, y Regina entra en acción. Tu cuenta de puntos de extinción debería estar bastante llena: **en la terminal, cómprate la ametralladora pesada** y el lanzamisiles. Si te sobran puntos, compra un cartucho de 50 para aumentar la capacidad del lanzamisiles.

A David se le ve confiado. ¡Es porque cuenta con esta guía!

4 CUBIERTA

Ármate con la ametralladora pesada, porque la necesitarás en la próxima zona.

CENTRO DE 3ª ENERGÍA: PASILLO 1

Acaba con todos los Plesiosaurios que aparecen aquí, porque ganarás muchos puntos de extinción.

MUELLE DEL CENTRO DE 3ª ENERGÍA

5



Gracias a tu nueva arma, los Plesiosaurios son fáciles de abatir. **Es suficiente un disparo desde lejos.** Si no pudiste comprarte la ametralladora pesada por falta de puntos, usa las ametralladoras dobles como alternativa. Te llevará más tiempo y munición, pero resultan igual de eficaces.

CENTRO DE 3ª ENERGÍA: PASILLO 2

6



Si tienes un lanzamisiles, dispara desde la puerta por la que has entrado a los dinosaurios voladores. Sigue adelante cuando la zona quede libre de Pteranodons. Corre directamente a la salida más cercana si no llevas esta práctica arma. Otra alternativa es combatirlos con las ametralladoras dobles.

CENTRO DE 3ª ENERGÍA: PATIO

7



Aquí has de actuar como antes para lidiar con los Pteranodons. Los papeles del soldado muerto te dan una pista para el puzzle del manantial. Como ya te dijimos cómo resolverlo en la 1ª parte de la guía, te ahorras el paseo de vuelta. **Abre la puerta con la tarjeta.**

CENTRO DE 3ª ENERGÍA: PASILLO 3

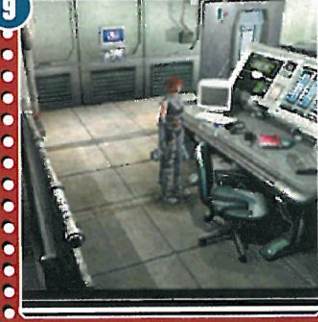
8



Cambia a la ametralladora pesada para los Plesiosaurios. **La pequeña caja con la luz de colores de la barca todavía no se puede abrir.** Recuérdala para luego.

CENTRO 3ª ENERGÍA: SALA DE CONTROL

9



Toma la llave de la mesa. Sirve para abrir la caja de la barca. No vuelvas todavía allí. Además de por la que has entrado, aquí hay dos puertas más. Ve por la única que está abierta.

CENTRO DE 3ª ENERGÍA: PATIO

10



Examina el cuerpo del mecánico, y encontrarás la tarjeta ID del mecánico. Ahora ya puedes volver a la barca con la caja que encontraste antes y abrirla con la llave. ¡Ten cuidado con los Plesiosaurios, que habrán vuelto!

CENTRO 3ª ENERGÍA: SALA DE CONTROL
CENTRO 3ª ENERGÍA: PASILLO 3

11



Al abrir la caja con la llave, hallarás el código del ascensor, el cual necesitas para abrir la puerta cerrada de la sala de control. Memoriza el número de cuatro cifras y vuelve allí.

Aquí está Dylan, más chulo que un ocho, listo para todo.

CENTRO 3ª ENERGÍA: SALA DE CONTROL

12



Con la tarjeta ID del mecánico y el código de acceso para el ascensor podrás manipular el panel y así acceder al ascensor que te lleva a las instalaciones inferiores.

PASAJE AL NIVEL INFERIOR
NIVEL INFERIOR

13





Tu objetivo es activar el monitor grande para volver a restablecer la energía y llegar al traje de buceo. Tu tarea consiste en evitar que los circuitos se sobrecargen, **golpeándolos con la porra eléctrica cada vez que parpadeen con una luz roja.** Tienen que quedarse azules.

Luego tienes que bajar las escalerillas, recorrer el canal, y subir otras escalerillas que te lleva an los cuatro contenedores de cristal. **Saca el traje de buceo del contenedor que se muestra en la imagen.** Baja de nuevo al canal y ve por la puerta que hay allí para comenzar la inmersión.

BAJO EL AGUA: INTERIOR DEL ASCENSOR

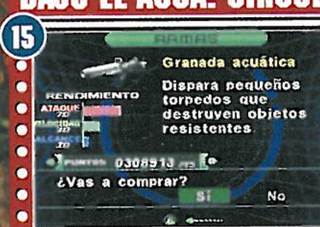
14



Déjate caer por los bordes de las plataformas para llegar abajo, donde está la próxima salida. Como combatir a los mosasaurios: si prestas atención, puedes oirlos antes de que aparezcan en pantalla. El disparo secundario los aturde, y luego los rematas con el principal. **Pulsando la tecla △ puedes impulsarte hacia arriba, pero ten en cuenta que entonces no puedes disparar.**

BAJO EL AGUA: CIRCULACIÓN DE AGUA

15



Cómprate la granada acuática en la terminal azul (¡es importante!) y ármate con élla. Un cargador de 50 granadas extra no sería mala idea. En la consola principal hay un documento, que te informa sobre el sistema de cierre de esta instalación. Sigue adelante y dejate caer para llegar hasta la puerta de salida de esta zona.

BAJO EL AGUA: PASILLO AL REACTOR 1

16



No dudes en utilizar la granada acuática cuando veas aparecer a los mosasurios: **un solo disparo basta para liquidarlos, y a veces incluso aciertas a dos si están muy juntos.** Si te parece oir a uno que se acerca, aprieta el botón de apuntado automático para que Regina se vuelva en su dirección. Date impulso para pasar la valla.

BAJO EL AGUA: PASILLO AL REACTOR 2

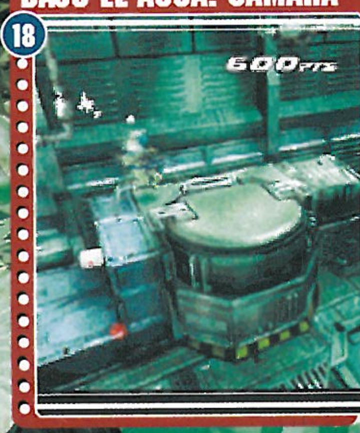
17



Arriba verás el un cilindro blanco que da vueltas: es el enchufe, el cual necesitas para el panel grande que había frente la terminal de save. No llegarás a él con un simple salto, tiene que haber otro acceso. Sigue adelante hasta la siguiente puerta.

BAJO EL AGUA: CÁMARA

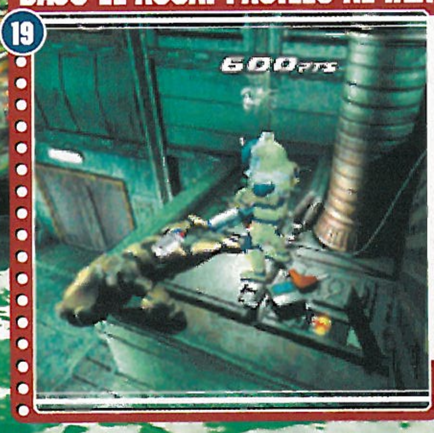
18



Observa el plano de la cámara para ir hacia la salida. Cuando hayas llegado, salta sobre la plataforma que hay justo al lado de la puerta de salida. **A partir de ahí, tendrás que avanzar por el camino elevado, saltando cuando sea necesario.** Te volverán a atacar los Mosasaurios, ¡no uses el arma secundaria, o el retroceso te puede hacer caer! En la intersección en forma de T, ve a la izquierda de Regina y destruye la columna con la granada acuática. Así cae la plataforma y puedes subirte a ella y llegar a una puerta elevada.

BAJO EL AGUA: PASILLO AL REACTOR 2

19



Lo primero, dale a la planca que ves a la derecha de Regina para activar el ascensor. ¡Es un atajo que te vendrá bien después! Luego **tienes que dejarte caer con tiento para llegar a la plataforma donde está el enchufe cilíndrico.** Si fallas, puedes subir con el ascensor. Vuelve con el enchufe a la sala de circulación de agua, donde está el ordenador grande.

Texto: Frank Glaser

BAJO EL AGUA: PASILLO AL REACTOR 1 CIRCULACIÓN DE AGUA

20



Usa el enchufe frente al ordenador. Mira, está justo enfrente de la terminal de save de antes (ver imagen).

BAJO EL AGUA: PASILLO AL REACTOR 1 PASILLO AL REACTOR 2 CÁMARA CONDUCTO

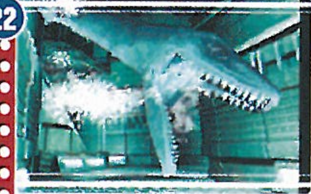
21



Ve a la salida de la cámara, que está junto a la plataforma por la que subiste al camino elevado (ver imagen). Sube con el pequeño ascensor, **hazte con la tarjeta ID de Edward City**, baja por otro pequeño ascensor.

REACTOR

22





Aquí tendrás que luchar con un peligroso Plesiosaurio. el problema es que, hasta que el bicho no deje de dar la lata, el sistema de seguridad no va a dejarte pasar, ya que ha cerrado la salida con unas barreras de energía azul. El Plesiosaurio es más vulnerable cuando nada por encima de tu cabeza, momento en el que expone su panza. Para este combate, es fundamental que utilices la granada acuática. Fíjate que si subes por las plataformas, puedes encontrar numerosos botiquines de salud, ¡pero cuidado! Si el Plesiosaurio te ataca mientras estás en las plataformas, te puede tirar abajo, forzándote a volver a subir. Cuando hayas acabado con él, recoge los botiquines que te falten y dirígete a la zona donde se cerraron las barreras de energía azul. Desde allí, toma la puerta del fondo para salir al exterior.

23 MUELLE DE EDWARD CITY

Baja las las escaleras para ver otra secuencia intermedia y bromear con Dylan sobre tu aventura. Después controlas a Dylan. Sólo tienes que seguir a Regina por la puerta por donde ha salido.

CARRETERA PATIO

24



Para llegar al patio, tienes que tomar la puerta que hay a la izquierda de Dylan cuando está recorriendo la carretera. Una vez en el patio, te encontrarás con un Alosauro, que salta por un agujero. No te distraigas con él y corre hasta llegar a la terminal azul de save. Mientras estás comprando y guardando la partida, el tiempo está congelado y no te pueden atacar. **Compra las minas en serie (¡importante!) y el rifle antitanque.** También es buena idea recargar el cañón de plasma (cañón sólido). Mata al Alosauro con el rifle antitanque.

CARRETERA

25



Ahora puedes ensañarte a gusto con los numerosos Velociraptores de la zona. Con el rifle antitanque conseguirás un gran combo y, con suerte, puntos extra de 'sin daños'. **Corta la hiedra que bloquea la siguiente puerta** y atraviésala.

ORILLA DEL LAGO 1

26



Armate con el cañón sólido y la minas en serie como arma secundaria, y sigue hacia delante. En el árbol marcado por David te encontrarás con Regina, que se empeña en seguir sola. **No prestes ninguna atención a los Oviraptors y corre hacia la salida de esta zona.**

ORILLA DEL LAGO 2

27



Si los Oviraptores se acercan demasiado a ti, **dispara con el cañón sólido sin dejar de correr.** El rifle antitanque tiene un retroceso demasiado fuerte, y te obligaría a detenerte, con lo cual te quedas vulnerable a estos rápidos dinosaurios.

ENTRADA A LA CUEVA

28



Quita de en medio la roca grande con las minas en serie ¡Ahora sabes porque era tan importante comprar este arma! Atraviesa la cueva de lava y trepa la escalera al final de del camino.

INTERIOR DE LA CUEVA

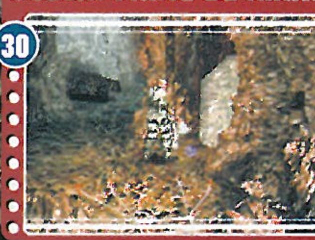
29



Sigue corriendo hasta que una pequeña secuencia intermedia presente una nueva y muy peligrosa especie de dinosaurios: el Inostrancevia. Estos seres con aspecto de cocodrilo tienen una coraza muy dura y son por ello casi inmumes a los ataques normales. Pero como cualquier dinosaurio, los Inostrancevias también tienen un punto débil. **Ponlos boca arriba con un disparo de las minas en serie** y dispara con el cañón sólido en sus blandas barrigas indefensas. Con esta táctica acabarás rápidamente con estos dinosaurios.

CUEVA: PARTE DE ARRIBA

30



Verás como se aproxima un Inostrancevia delante tuyo. **Destruye la roca de la derecha con las minas en serie.** ¡Ve por ahí, y cuidado con los perseguidores! Toma la desviación de la derecha cuando se bifurque el camino. Sabrás que vas bien por la marca de David.

SALIDA DE LA CUEVA

31



De las dos rocas, has de destruir la de la izquierda, porque el camino de la derecha sólo te lleva a un callejón sin salida. Corre por el pasillo y toma la desviacion de la izquierda. Empezarás a ver luz, y tras dejar atrás una roca destruible (ignórala), llegarás a la salida.

MINI-JUEGO: BALAS SEÑALIZADORAS
ESTACIÓN DE COMUNICACIONES

32



En el próximo terminal te puedes comprar un lanzacohetes: un arma muy destructiva, pero cuyo gran retroceso impide disparos rápidos. Trepa la escalera para encontrarte con Regina y comenzar otro mini juego. Lo que tienes que hacer es cruzar una zona infestada de Alosauros, mientras que tu compañero te cubre con fuego de artillería. Cuando hayas llegado a la pieza de artillería siguiente, tendrás que llevar al otro miembro del dúo a reunirse contigo.

Los Alosauros no paran de salir. Ahorrate la valiosa munición y no les dispares con tus armas habituales. En vez de eso, usa la pistola de balas señalizadoras (equipada como arma secundaria) para que tu compañero te los quite de en medio. Esto también sirve para destruir los contenedores que te cierran el paso.

MINI-JUEGO: JEEP
ESTACIÓN COMANDO: EXTERIOR

33





Salva la partida en la terminal azul. Tras unos pasos, **Dylan y Regina examinan una cría de Triceratops**, que ha sido asesinada con saña. De repente, aparece la madre, que pretende vengarse de los dos supuestos asesinos.

Regina y Dylan deciden que la discreción es la mejor parte del valor, y salen pitando en un jeep que había ahí cerca. ¡Suerte que tiene gasolina y que el arma fija de la parte de atrás todavía funciona y trae suficiente munición como para parar un tren! Como en el barco, apunta con la mirilla a tus perseguidores. Esta vez sólo hay que moverla horizontalmente, aunque no dispara con tanta rapidez

Intenta alcanzar al triceratops enfurecidos durante sus movimientos de ataque: cuanto más avanzados sean los movimientos, más daños provocarás y más puntos ganas. Pronto verás que al primer triceratops se le une un segundo, que utiliza el margen del camino para ocultarse en la vegetación y acercarse al jeep. ¡Tienes que estar muy atento para cuando aparezca, porque ataca enseguida! Si les das en la nariz, obtendrás mejores resultados, pero dispara siempre que los tengas encañonados.

ALOJAMIENTOS 1

34



Corre através de la plaza y **entra en Robson's Store, en la zona de atrás.**

ALOJAMIENTOS 1

La plaza está llena de Pteranodons. Ignora estas molestas bestias y atraviesa la puerta que viste cuando entraste en esta zona.

ALOJAMIENTOS 2

36



Armate con el cañón sólido para defenderte de los Oviraptores. Ya sabes: dispara mientras corres y atraviesa la bola azul para que tus perseguidores topen con ella. Podrás salir utilizando la llave de alojamientos.

ROBSON'S STORE

35



Hazte con la llave de los alojamientos y salva el juego si lo deseas en la terminal.

MINI-JUEGO: HUIDA EN TANQUE
ZONA DE ALMACÉN

37



Después de entrar en la zona vuelve a ser lo mismo: ¡alarma T-Rex! Menos mal que hay un robusto tanque aquí cerca en el que guarecerse. ¡Por desgracia, esa estúpida criatura se cree que eres carne enlatada! Usa los botones laterales para rotar el cañón mientras diriges el tanque a la salida. Dispara al T-Rex para mantenerle a distancia, y dispara también para destruir los contenedores que te cortan el paso. **Como arma secundaria tienes seis granadas de flash que ciegan al monstruo durante un breve plazo de tiempo** y te facilitan coger un poco de distancia. El T-Rex cae después de unos disparos, pero vuelve a levantarse cuando cambia la perspectiva. Dispárale las granadas de flash que te queden hacia el final del camino.

AUTOPISTA

38

Toma la máscara de gas para comenzar una secuencia intermedia bastante larga. Después de que Dylan fracase en su intento de hacerte derramar una lagrimita con su triste historia, Regina decide que ya está bien de zarandajas, y vuelves a la acción. Tú próximo destino es la zona venenosa de la selva.

39 CABINA

Carga a tope tus ametralladoras dobles. Manipula el ordenador para fijar el rumbo de vuelta a la zona de la selva.

CABINA
CUBIERTA/MUELLE
PUENTE COLGANTE
RUTA SUR 1
RUTA SUR 2
ZONA VENENOSA SUR
ZONA DE GAS VENENOSO
CÁMARA DE RESIDUOS

40



Por aquí (ver imagen) se llega a la zona de gas venenoso.

ZONA DE LANZAMIENTO

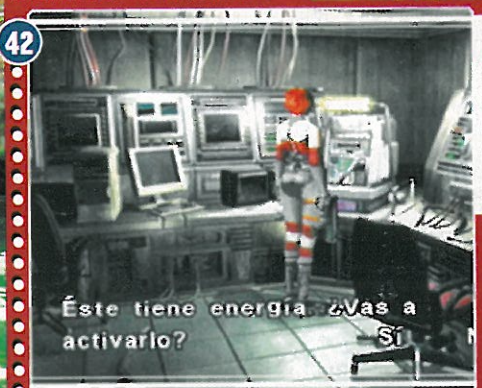
41



En la zona de lanzamiento hay un montón de Velociraptores marrones. **Es el lugar ideal para conseguir muchos puntos rápidamente.** Luego tienes que bajar las escaleras y tomar la puerta que da a la siguiente sala.

CONTROL DE DATOS

42



Activa el único ordenador con energía para obtener el disco de datos de tercera energía, y sal de la habitación por la puerta por la que has entrado.

ZONA DE LANZAMIENTO

43



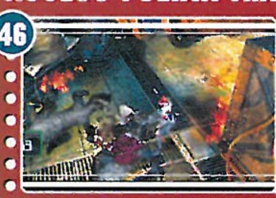
Al llegar arriba, Regina asiste atónita a cómo el T-Rex es sustituido en su papel de jefe final. Antes de ver cómo acaba todo, Regina se refugia rápidamente en la sala de control de datos.

45 SALA DE LANZAMIENTO

Recarga la ametralladora pesada y las minas en serie en la terminal azul, porque en las siguientes salas te las verás con los Inostrancevias. Baja las escaleras.

ACCESO PUERTA TRASERA 1

46



Dicho y hecho: si se acerca un 'cocrodilosaurio', dale con las minas en serie y pasa corriendo por su lado o **si te sientes sádica, remátalo con la ametralladora pesada.**

47 ACCESO PUERTA TRASERA 2 TRASERA ZONA LANZAMIENTO

De nuevo reunidos, el trío se sube al barco patrulla y llega al portón del río.

INTERIOR SILO DE MISILES

44



Hasta que no te quites de en medio al Gigantosaurus no puedes seguir adelante. Regina te muestra cómo se hace: tienes que abrir la terminal de inyección de energía de gas inflamable cuando esté de color verde. **Luego le prendes fuego con un disparo de tu arma principal o con la porra eléctrica.** Tienes que conseguir que las llamas alcancen al Gigantosaurus. Después de esto, la terminal tarda un poco en recargarse, y no podrás utilizarla de nuevo mientras muestre la luz roja. Lo que tienes que hacer es ir hasta la otra terminal, e ir alternando entre una y otra hasta que el Gigantosaurus se derrumbe.



Luego hay que administrar corriente al segundo ascensor, para lo cual tienes que ir dándole con la porra eléctrica a los circuitos verdes cuando parpadeen con luz roja: esta vez tendrás que vértelas con seis circuitos.

Después de esta práctica, sube con el ascensor hasta la terminal que hay al final del camino. Actívala para abrir el panel que da a los controles de interceptación de emergencia que hay en el cohete. Para el lanzamiento, y baja de por donde has venido para disfrutar de una alucinante secuencia de video renderizado "made in Capcom"

MINI-JUEGO: PROTEGE A DAVID PRESA DEL RIO

48



Maldición! El portón está bajado. Los dos machitos del grupo corren a ocuparse de esta tarea, mientras Regina descansa. Dylan se encarga de cubrirle las espaldas a David, mientras que este hace una exhibición de fuerza y gira la válvula que abre el portón, ajeno a los velocirraptores que tratan de merendárselo. ¡Protégele! Los dinos atacan por tres frentes, y si no los echas al agua con el primer disparo, tendrás que disparar una segunda vez para lograrlo,porque vuelven a ponerse de pie. Luego controlarás a Dylan.

MINI-JUEGO: ESCOLTA A PAULA ZONA DESCONOCIDA 1

49



Tu próxima tarea consiste en acompañar a la chica de negro hasta la salida y protegerla de los Oviraptores. En cuanto aparecen los dinosaurios, la muchacha se detiene, y espera a que los hayas eliminado a todos. **Para acabar con los dinosaurios usa el cañón sólido,** que ya debería ser tu herramienta preferida para combatir a esta raza de dinosaurios. Recuerda que ni ella ni tú resultais heridos si tocais la bola de energía azul, así que dispara sin miedo sobre ella para protegerla.

ZONA DESCONOCIDA 2

50



La muchacha trepa a un nivel superior, y Dylan (más torpón) tiene que subir por unas escalerillas. **Protege a la, probablemente, ahora cojeante muchacha de los últimos ataques.** Puedes usar aquí el rifle antitanque para beneficiarte del mayor alcance.

ENTRADA EDIFICIO HABITAT

51



Sigue a la muchacha hasta que te pare una barrera de láser roja. Tienes que **pulsar en las cuatro torres de energía, dos a cada lado.** Contra los numerosos Velociraptores puedes utilizar o el rifle antitanque o el cañón de plasma. Después desactiva la barrera de láser con el panel de control que hay a mano izquierda, justo delante de la barrera, y podrás atravesar la puerta sin ningún problema.

52 ENTRADA

Excepto un poco de historia, no hay mucho más por descubrir.

53 SALA DEL SUPERINTENDENTE

Aprovecha la oportunidad para salvar la partida, y compra tantos botiquines medicinales como te quepan en el inventario.

54 LABORATORIO GRANDE

Después de una larga y aclaratoria secuencia intermedia, sigues a Paula hasta la próxima sala.

CÁMARA DE TRANSPORTE

55





Tras enfrentarte al último chaval de negro, corres al puente. En una pequeña secuencia, el Gigantosaurus destroza una parte: **esa es la señal para no soltar el botón y avanzar todo recto hasta que comience la siguiente secuencia.** Tu objetivo es activar primero el terminal principal (está justo delante tuyo), y después los paneles de control que encontrarás al final de la derecha e izquierda del pasillo. Luego, tienes que volver a activar el terminal principal del centro. **Durante todo este proceso, el Gigantosaurus te pondrá tibio a mordiscos.** Lo único que tienes que hacer es utilizar un botiquín de primeros auxilios cuando lo estimes necesario y seguir con tu tarea. No te molestes en dispararle, porque no podrás derrotarle con tus armas. Tras la secuencia, las barreras azules se han esfumado, y puedes pasar a la última sala.

LABORATORIO PORTAL

56



Pues ya está! Ponte cómodo y disfruta del final, uno de esos estupendos videos hechos con render de alta calidad. Como verás, la historia lo deja todo abierto a una continuación, ¿Capcom estará preparando *Dino Crisis 3*?

Texto: Frank Glaser

Tony Hawk's Pro Skater 2

El que se ha catalogado cómo uno de los mejores juegos para PSX también tiene sus trucos. Simplemente deberás apretar y no soltar L1 estando en el menú que aparece al pausar el juego. A la vez, deberás pulsar estas secuencias de botones. ¡Prepárate para ser el amo y señor de la tabla!

Cheats

Barra de Specials siempre amarilla:
⊗△○○↑←△□

Modo Turbo:
↓□△→↑○↓□△→↑○

Skaters sangrantes:
→↑□△

Conseguir al Officer Dick:
⊗⊗⊗⊗←⊗⊗⊗⊗←
⊗⊗⊗⊗←

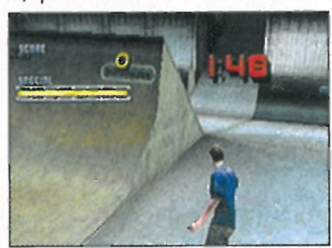
Skater más delgado:
⊗⊗⊗⊗□⊗⊗⊗⊗□
⊗⊗⊗⊗□

Barras de habilidades a tope:
⊗△○□△↑↓

Supertruco (con este truco desbloquearás absolutamente todos los aspectos del juego exceptuando a Private Carrera, que la conseguirás tras completar todos los gaps del juego):
⊗⊗⊗□△↑↓
←↑□△⊗△○⊗△○



Pausa el juego y aprieta L1. Sin soltarlo, aprieta la combinación de botones.



⊗△○○↑←△□: Ya se ha acabado el sufrir para conseguir la barra amarilla. ¡Ahora siempre estará así!.



Pon a prueba tu sentido arácnido y atrévete a patinar con el mismísimo Peter Parker, uno de los superhéroes de Marvel.

Tomb Raider Chronicles

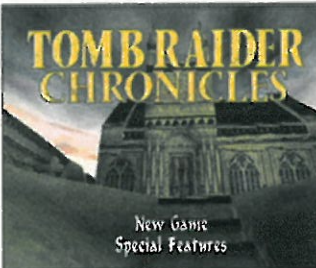
¿Atascado en las aventuras de la señorita Lara Croft? No es problema, aquí tienes los trucos antes que nadie. Sigue las instrucciones al pie de la letra y pronto estarás disfrutando de todas las armas y objetos disponibles.

Cheats

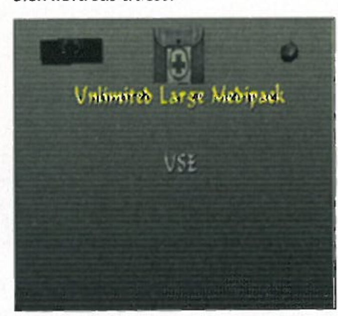
Conseguir todos los objetos:
Lo primero que tienes que hacer es ir al menú en el cual se te cuentan los pasos que has dado y apretar R1 L1 L2 R2 ↑△.

Ahora sin soltar los botones R y L deberás ir al menú dónde aparecen unos prismáticos y apretar, además de los que ya tienes pulsados, los botones ↑△.

Los pasos para conseguir todas las armas son exáctamente los mismos, excepto por que en vez de ↑△ deberás pulsar ↓△ en las veces en las que se te requiera hacerlo.



El último (hasta la fecha) Tomb Raider no podía ser menos que los demás y también lleva sus trucos.



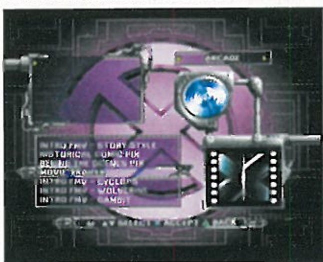
En este menú es en el que tienes que pulsar la combinación de botones. Recuerda que debes dejarlos apretados.

X-Men: Mutant Academy

Para desbloquear en el juego absolutamente todo, debes presionar en el menú principal:
SELECT ↑ L2 R1 L1 R2.

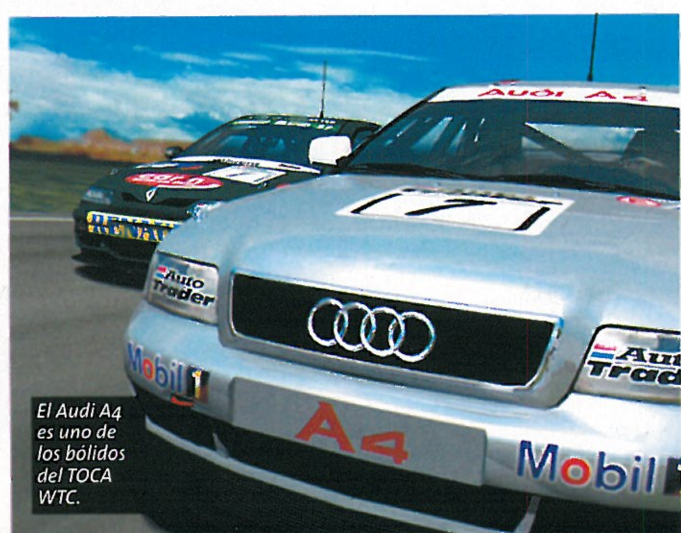


Tras haber apretado los botones corréctamente, un sonido te indicará que el truco está correctamente introducido.


Ahora ve al Cerebro Mode y disfruta...


...de imágenes del cómic de papel...


...y de fotos tomadas de la película. Una auténtica delicia para los fans de los comics Marvel y de los X-Men.



El Audi A4 es uno de los bólidos del TOCA WTC.

TOCA World Touring Cars

El campeonato de superturismos gana adeptos día a día. Sobre todo si cuenta con juegos de la talla de el TOCA World Touring Cars. Pero claro, que los pilotos no puedan saltarse una chicane no significa que tú no puedas hacer trampas, ¿verdad? Pues dicho y hecho, enciende tu Playstation, pon el juego y prepárate para disfrutar de un festín de trucos.

Cheats

Modo espejo:
WEFLIPPED

Altura doble en la suspensión:
TWINPEAKS

Imagen borrosa:
ETHANOL

Potencia extra:
GRUNTSOME

Gravedad lunar:
EUROPA

Activar botón para usar Nitros:
GLYCERINE

Suspensión de los años '70:
VANISHING

Coche irrompible:
MADCAB

Coche bonus súper pesado:
REARFEAR

Coche bañado en cromo:
T2



Ya sabes, busca el menú de bonus e introduce uno a uno los trucos.


¿Te aburres de llevar siempre el mismo coche? Es cierto, siempre pintado igual...


*... pero eso se va a acabar, porque si escribes **T2**, lucirá un acabado cromado.*



***ETHANOL:** Hay veces que de tanto jugar se te nubla la vista y esta es la prueba irrefutable de que eso pasa.*

Texto: Daniel Palomares

Command & Conquer Red Alert 2

Con todos los trucos técnicos posibles, el enemigo intentará parar el avance soviético. Con esta guía, ayudarás a las tropas de Yuri a imponerse.

CAP. 2: SOVIÉTICOS

CONSEJOS GENERALES

● Hazte con los comandos de teclas más importantes para poder reaccionar más rápidamente. Mientras que la descarga de varios transportadores anfibios en la orilla enemiga se hace eterna con el ratón, se realiza rápidamente si usas un atajo de teclado.

● Deja los bonitos edificios de los aliados reducidos cenizas. Como premio tendrás una o dos cajas con power ups.

● Cada una de las unidades de PSI solo puede controlar a distancia a un soldado enemigo. Por eso no se pueden colocar a las "víctimas" demasiado lejos o lanzarlas a ciegas contra el enemigo.

● En la campaña soviética se pueden construir edificios civiles. Puesto que los reclutas no pueden atrincherarse con sacos de arena como hacen los soldados GIs americanos, deberían compensar esa carencia aprovechando las posibilidades defensivas de los edificios.

● El mejor remedio contra los edificios son los ataques aereos. Si el edificio se ha dañado sustancialmente, los que lo han ocupado han de salir de él. Los ingenieros pueden luego repararlo para que lo ocupes tú.

MISSION 1: RED DAWN



① Comienzo ② US Camp ③ Base enemiga ④ Pentágono

Después de la toma del campamento aliado hay que reparar el puente señalado.

Los chicos americanos no pueden hacer nada contra la brutalidad de las tropas rojas.

● En tu punto estratégico entrenas suficientes reclutas con los que atacar el campamento americano ②. Si envias a un ingeniero al barracón aliado, puedes crear sus unidades GIs, que son más efectivas.

● Después de la reparación del puente, se toma la base ③ de la misma manera.

● Ahora aterrizan automáticamente otros refuerzos en forma de tanques. Con su ayuda podrás derribar el Pentágono ④.

MISSION 2: HOSTILE SHORE



① Comienzo ② Base US
Ruta de ataque

● Dirígete a ① y construye allí una base. Ambas refinerias enemigas del lugar sucumben fácilmente. Después crea todos los reclutas que puedas.

● Amplia tu campo estratégico con un astillero, donde fondean los submarinos. Así podrás perseguir y destruir a los barcos aliados.

● A través del camino del mapa entras en la base enemiga ② donde acabarás con todo. Tendrás que asumir serias pérdidas en tus filas, ¡los reclutas sólo son carne de cañón barata!



Los aliados vuelven a perder contra tus fuerzas. ¡Bwahahahaha!

MISSION 3: BIG APPLE



① Punto estratégico de tu base
②, ③ Defensa enemiga
④ Torres petrol.
⑤ Lab. World Trade Center



Puedes acabar con la avanzadilla ② con los misiles V3 de largo alcance.

● Deberías tomar los edificios civiles que hay alrededor de la base para defenderla. Como la mayoría están dañados, primero has de repararlos con ayuda de los ingenieros.

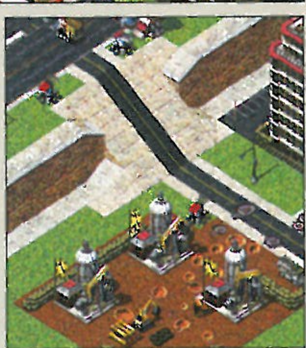
● Destruye los puestos avanzados ② y ③ con la siguiente táctica: envía algunos reclutas hacia adelante, y así descubrirás su posición. Ahora atacas con misiles V3, que apuntan a los puestos avanzados enemigos desde lejos.

● Produce más tanques y lanzacohetes y entra desde el oeste en la base enemiga a los pies del World Trade Center. La toma no debería ser difícil, porque la base enemiga está mal defendida. Pero tendrás que renunciar a tomar el laboratorio de investigación ⑤ de momento. Hazte en su lugar con uno de los edificios que hay allí y coloca un cuartel a su lado. Forma un montón de soldados flak antiaéreos y construye un par de camiones flak antiaéreos.

¡Ahora hay que tomar el laboratorio! Los capitalistas intentan llevar a cabo el último gran ataque con tropas aerotransportadoras, pero tus camaradas están muy bien preparados para ello.



La base enemiga junto al World Trade Center se atace desde el oeste.



La toma de las torres de perforación ④ te traerá recursos adicionales.

MISSION 4: HOME FRONT



① Salida
② Faro

Necesitas un ataque antiaéreo contra los ataques aereos de fuera del mapa.



Con un par de ingenieros puedes evitar la construcción del punto estratégico americano.

● ¡En esta misión hay que actuar rápido! Construye sin preámbulos tu base, crea un transportador anfibio y monta algunos ingenieros y soldados en él. El vehículo se coloca al norte del faro ② en el margen superior.

● Después de aproximadamente diez minutos de juego, los chicos americanos aterrizan en el faro ②. Envía inmediatamente a los camaradas en el transportador anfibio al lugar y toma o destruye los edificios. ¡La zona de construcción enemiga tiene que ser neutralizada!

● Ahora que los aliados están debilitados por tu ataque relámpago, podrás construir tranquilamente tu base, pero no olvides que te pueden atacar desde el aire. Finalmente, cuando te sientas lo bastante fuerte, peina todo el terreno para acabar con los últimos enemigos que quedan por allí.

MISSION 5: CITY OF LIGHTS



① Comienzo ③ Torre Eiffel
② Torre de perforación



La toma de la torre de perforación sirve para proveerte de recursos.



Los campos petrolíferos forman reacciones en cadena devastadoras al estallar.

● Dispara hacia los barriles petrolíferos que hay cerca. La reacción en cadena que produce devasta la zona. Pero ten cuidado: las explosiones son tan fuertes que corres peligro de alcanzar también a tus tropas.

● Métete con tus reclutas en los edificios civiles para estar mejor protegido de los enemigos.

● Si destrozas monumentos emblemáticos obtendrás dinero adicional. ¡Pero no ataques a la torre Eiffel!

● Toma la torre de perforación ②, para conseguir una cantidad de dinero constante.

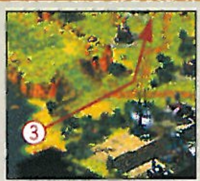
● Si has barrido el mapa de enemigos y has llegado a la torre Eiffel, los aliados lanzan dos asaltos con tropas aerotransportadoras. Si puedes con ellas, habrás cumplido esta misión.

Texto: Matthias Metzler

MISSION 6: SUB-DIVIDE



① Comienzo
② Caja dinero
③ Embarcadero
④ Base propia
⑤ Zona cosecha
➤ Camino base



A través de este camino llegas al embarcadero de atrás.

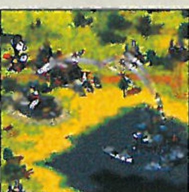
● Los soldados y los vehículos se envian inmediatamente a los transportadores anfibios. ¡En esta isla ya hay demasiados enemigos!

● Si vas con cuidado por el margen inferior del mapa, llegarás a una pequeña isla. Allí manda a un par de soldados a tierra para recoger las dos cajas de power up ②.

● Aterriza en ③ junto a la base enemiga con los transportadores. Entre la playa y la piedra hay un camino que lleva al desembarcadero. En la parte de atrás construyes una base ④ y tomas la refinería enemiga. Lo importante es poner una defensa antiaérea, porque los enemigos recibirán enseguida refuerzos e intentarán después, atacar tus obras con aereotransportadores.

● Poco a poco destrozarás o tomarás el punto estratégico: primero las centrales eléctricas para cortar la energía a los cañones prisma, después el taller de construcción enemigo y la fábrica de armas. Después podrás colocar unos astilleros en el mar.

Allí los submarinos tienen que entrar en acción contra la flota aliada. Los lanzacohetes V3 adicionales también son muy prácticos. Cuando todos los barcos americanos se hayan hundido, acabará la misión.



Hunde la flota americana con misiles V3 y submarinos.

MISSION 7: CHRONO DEFENSE



① Laboratorio, base propia ② Torres de petroleo ③ Pueblo a liberar

● Eres responsable de la defensa del laboratorio de investigación. Por eso, has de meterte dentro. Coloca en el laboratorio y en tu propia base muros de protección, bobinas de Tesla adicionales y torres de protección.

● Forma muchos perros para reconocer a los espias camuflados rápidamente.

● Toma las torres de perforación ② para obtener dinero adicional.

● Libera el pueblo en ③, destrozando los camines con que andan por allí. Como premio se descubre el mapa. Es habitual que recibas extras por la eliminación de camiones.

● La defensa aérea también es importante en esta misión, porque los americanos atacan poco antes del final.

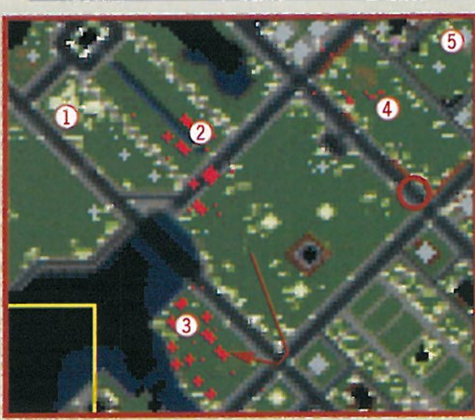


Este aspecto debería tener tu defensa alrededor del laboratorio de investigación.



La liberación del poblado se premia levantando el manto negro del mapa.

MISSION 8: DESECRATION



① Comienzo
② Propia Base
③, ④ Punto estratégico enemigo
⑤ Casa Blanca
◯ Hacer agujero en el muro aquí.
➤ Dirección ataque

● Para empezar te defiendes de los paracaidas aliados con los desoladores.

● Edifica los fundamentos de tu base en ②. Cerca de allí se encuentra un campo de cosecha en el que los recolectores enemigos siempre andan cosechando.

● Después de un asegurar tu propia base, es importante atacar lo antes posible el punto estratégico americano ③. Sigue el camino del mapa para esquivar las unidades de defensa. Llévate unos ingenieros para que tomen el tercio de atrás.

● Antes del ataque de la base ④ construye media docena de tanques Apocalypse. Rompe los muros de alrededor de la base del noreste (imagen abajo a la derecha) y ataca a las centrales eléctricas. Luego destruye a la unidad de construcción enemiga.

● Toma la casa blanca ⑤ con un ingeniero. ¡Ten cuidado con las emboscadas en los edificios que hay alrededor!

Arrancando monumentos ganarás extras.





Através del agujero en el muro entras hasta el taller de construcción.

MISSION 9: THE FOX AND THE HOUND



① Comienzo
② Cuartel y laboratorio
③ Aeropuerto
④ Álamo



Avanza desde el sur hacia Álamo y acaba con las centrales eléctricas que encuentras allí.



Gracias a la toma del aeropuerto, los paracaidistas estarán bajo tus órdenes.

- Prueba las características PSI y toma el control de los dos ingenieros en ②, para conquistar los edificios que hay allí.
- A lo largo del margen superior del mapa llegas al punto ③. Ahora entrarán en acción el tanque y el tirador de precisión. ¡Es importante que el helicóptero Nighthawk no se destruya! Abre con el tanque un agujero en los muros fronterizos para que el ingeniero pueda salir del cuartel ② sin ser dañado. Como premio por esta operación tendrás paracaidas adicionales a tu disposición.
- Influye ahora en el helicópetero Nighthawk y manda volando a los dos soldados del cuerpo PSI y a un tirador de precisión al alamo del sur ④. Justo al exterior del muro.
- El tirador de precisión elimina a los enemigos que patrullan allí. Influye mentalmente a un vehículo IFV para que haga un agujero en el muro del sur. Suelta a los paracaidistas en las afueras de la base. A través del agujero del muro entran en la base y acaban con una de las centrales eléctricas. El tirador de precisión puede acabar con todos los enemigos, excepto el presidente. Al final, un soldado PSI tiene que mantener bajo su control al presidente.

MISSION 10: WEATHERED ALLIANCE



① Base propia
② Refuerzos
③ Materias primas valiosas
④,⑤ Astilleros enemigos
⑥ Laboratorio
⑦ Punto estratégico
⑧ Tech Base
⑨ Embarcadero
⑩ Unidad de control climático.

- Pon la piedra angular de tu base en la parte aplanada de la isla. Después de unos pocos minutos de juego hay que contar con un ataque desde el aire. Es totalmente necesario construir unos astilleros en el mar al norte de la isla. Produce muchos Sea Scorpions en ellos, porque se adaptan perfectamente a la defensa aérea. Colocar cañones antiaéreos junto a las obras.
- En el punto ② te esperan refuerzos. Recógelos de allí.
- Acaba ahora con los dos astilleros ④ y ⑤ y ten cuidado con los peligrososo nadadores de lucha de Seal. Después limpia la playa ④ de Dreadnoughts.
- Si tienes falta de dinero crónica, te merece la pena hacer una visita a la pequeña isla ③.
- Conquista la fábrica de armas de ④ y protégela con torres. Produce varios tanques y un nuevo cuartel, para tomar la base y arrasarla. Importante: ¡no tomes el laboratorio de investigación ⑥ todavía! Si lo haces, el enemigo comenzará a atormentarte con el control del clima, ¡así que es mejor que lo dejes estar!
- Prepara ahora varios tanques Apocalypse y acaba con la base ⑦.
- Merece la pena hacer una visita a ⑧. Después de tomar el edificio que hay allí se puede levantar otra refineria. Otro bonus: una unidad PSI que te espera allí se hará visible.
- Carga al menos cinco transportadores anfibios con tanques Apocalypse y desembárcalos en ⑨. Allí se precipitan sobre las torres de protección y se abren camino dirección ⑩. La unidad de control climático no se puede ver. Si envías a un ingeniero al laboratorio ⑥, se hará visible. Ahora sólo tienes que eliminar esta unidad del mapa.



La fábrica de armas tiene que ser tomada y mantenida en pie.



A través de esta estrecha area de arena ⑨ llegarás a la base enemiga.



¡Hasta que no tomes el laboratorio, no será visible el objetivo principal!

MISSION 11: RED REVOLUTION



① Comienzo
② Posición antiaérea
③ Zona de obras
④ Base enemiga
⑤ Kremlin

● Al principio necesitas actuar rápidamente. Mientras se monta una base en el punto de partida ① envía los tanques a ②, donde destruyen las defensas antiaéreas. Avanza con los zepelines Kirov y acaba con la unidad de construcción en ③. Así ya habrás dado su merecido al primero de los enemigos. A continuación, destruye la base que queda ④.

● Espera antes de construir el silo nuclear, porque en cuanto empieces con ello, el enemigo empezará a interrumpirte con ataques aéreos.

● Las unidades PSI son molestas, porque controlan tus tropas cada cierto tiempo. ¡En este caso, un par de perros serían bienvenidos!

● Crea suficientes cañones antiaéreos y forma una horda de tropas antiaéreas. Construye después el silo nuclear y defiéndete de los continuos ataques aéreos. Después de dos ataques atómicos, el Kremlin salta por los aires ⑤ ¡y la misión está cumplida!



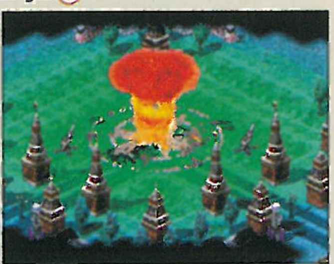
Con los tanques tienes que acabar con las posiciones antiaéreas enemigas ②...



...para que los aviones Kirov puedan soltar su cargamento mortal sin sufrir daños.

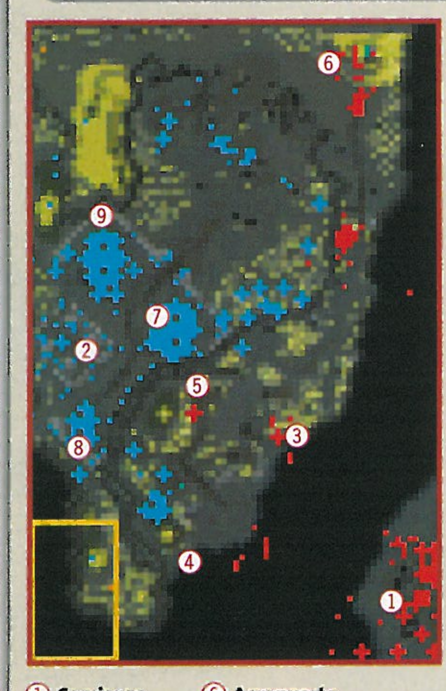


Los soldados Flak antiaéreos tienen que evitar como sea los ataques desde el aire.



¡Logrado! El Kremlin ⑤ se queda hecho cenizas después de dos ataques nucleares.

MISSION 12: POLAR STORM



① Comienzo
② Cronoesfera
③,④ Astilleros
⑤ Zona de obras
⑥ Aeropuerto
⑦ Zona de obras
⑧,⑨ Refinerías

● Al comenzar la misión te encuentras en una isla al sureste. Alza tu base, un tanque de clonación y varias tropas antiaéreas para la defensa antiaérea. Piensa que luego sufrirás la visita de lanzamisiles y harriers...

● Construye un astillero y explora el mar de alrededor con un submarino. En cuanto hayas descubierto unidades enemigas, los aliados envían regularmente unas cuantas unidades a tu isla con la cronoesfera ②.

● Suelta dos Dreadnoughts que te ayudarán a eliminar los dos astilleros ③ y ④ y limpiar la playa enemiga, para que tus camaradas puedan desembarcar allí.

● Hay que tomar la zona de obras de la base ⑤. Pero ten cuidado, te disparan desde una torre prisma cercana. Ahora puedes montar un Spy Satellite Uplink y la estación de control climático.

● Toma el aeropuerto técnico ⑥ y alza junto a una refinería varias torres de defensa. El enemigo atacará con tanques con esferas de chrono en ⑥. Prepara a los muchachos americanos una calurosa acogida con bobinas tesla.

● La esfera chrono no se puede destruir con un único ataque atómico. Concéntrate primero en la zona de obras enemiga ⑦ y las refinerías ⑧ y ⑨. ¡También has de eliminar las fábricas de armas cerca de ⑦ y todas las centrales eléctricas!

● Lanza una combinación de tanques Apocalypse, zeppelines Kirov, paracaidistas, y ataques atómicos desde ⑥ contra la cronoesfera ②. ¡Si consigues destruirla, el enemigo habrá perdido la guerra de forma definitiva!



La zona de obras ⑤ aguanta hasta que construyas el satelite uplink.



En el camino a ⑥ tiene que tomarse esta fábrica de armas.



Los aliados en ⑥ atacan siempre con la cronoesfera.

NINTENDO

Mario Tennis 64

Ahora que España ha ganado la Copa Davis, no tienes excusa para echarte unas partidillas al *Mario Tennis*. Pero además, si tú no puedes ganar por los metodos tradicionales, siempre puedes utilizar estos trucos que te ofrecemos aquí. ¡No se te resistirá nadie!



Cheats

Bowser Cup:
N24K8QN2P

Kong Cup:
MM55MQMMJ

IGN64 Cup:
V2UFMPUZM

Luigi Cup:
M1C2YQM1W

Mario Cup:
A3W5KQA3C

Mario Tennis.com Cup:
N24K8QN2P

Nintendo Power Cup:
J6M9PQJ6U

Peach Cup:
OF9XFQOFR

Blockbuster Cup:
ARM6JQARU

DK Cup:
MM55MQMMJ

Wailuigi Cup:
LA98JRLAR

Wario Cup:
UOUFMPUOM



*En el menú principal, debes seleccionar **Special Games** para poder jugar a los torneos que aquí te mostramos.*



*Ahora selecciona **Ring Tournament**. Tranquilo, que el final ya está cerca.*



Lo siguiente es introducir el truco que desees, cómo por ejemplo el de la Bowser Cup, por si te apetece jugar con él.



Ahora debes confirmar el campeonato que has elegido, por si acaso aún tienes dudas y te echas atrás.



Hala, cómo dijo aquel: "¡a jugaaaar!". Ya puedes disfrutar de todos y cada uno de los torneos que hay en el juego.



En la copa Blockbuster podrás elegir el personaje que más te guste.



MarioTennis.com Cup: el héroe de Nintendo también se a punta al carro de Internet. Claro, ¡ahora que hay tarifa plana!.



Bueno, no son Corretja y Ferrero pero ¡también son muy buenos jugadores!

GAME BOY

Aladdin

Desde las dunas de Arabia hasta las rocosas estribaciones de la coordillera del Atlas en Marruecos, todo el mundo sabe que no hay nada mejor para rescatar a una bella princesa que los trucos para el *Aladdin*. Así que ve rápidamente a por tu Game Boy Color que la fiesta va a empezar.

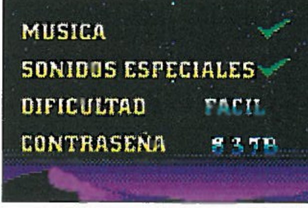
Lo primero que tienes que hacer es, a parte de encender la consola con el cartucho dentro, buscar en el menú principal la palabra **Opciones** y seleccionarla. Una vez que se te haya abierto otro menú, lo único que tendrás que hacer será introducir la contraseña en el lugar adecuado.

Cheats

Nivel 2: **120B**	Nivel 3: **231B**	Nivel 4: **332B**
Nivel 5: **433B**	Nivel 6: **534B**	Nivel 7: **635B**
Nivel 8: **736B**	Nivel 9: **837B**	Créditos: **938B**



*Para introducir los trucos, en el menú principal, selecciona **Opciones**.*



*Una vez dentro del menú, busca la ultima opción, **Contraseña**, e introduce una.*



***837B**: Directamente al último nivel, para que no tengas que perder el tiempo.*



***938B**: Pero si ni siquiera te apetece pelear más, puedes pasar directamente al final del juego. ¡Otro trabajo bien hecho!*

Turok 3: Shadow of Oblivion

¿Harto de dinosaurios?. ¿Harto de no poder pasar de nivel?, pues esto se va a acabar ya, porque aquí tienes todas las passwords para este juegazo de Game Boy Color. Para introducirlas, ve al menú **Opciones**, selecciona **Password**, ¡y a disfrutar de lo lindo!. Eso sí, deberás tener cuidado al escribirlas.

Cheats

Vida infinita:
FJVHDCK

Munición infinita:
ZXLCPMZ

Códigos de Niveles:

Dificultad fácil:

Nivel 2: **SDFLMSF**	Nivel 3: **DVLFDZM**
Nivel 4: **VFDSGPD**	Nivel 5: **CSDJKFD**

Dificultad media:

Nivel 2: **VLXCZVF**	Nivel 3: **DPSDCVX**
Nivel 4: **ZMGFSCM**	Nivel 5: **HWKLFYS**

Dificultad máxima:

Nivel 2: **CJSDPSF**	Nivel 3: **CMSDKCD**
Nivel 4: **SPFPWLD**	Nivel 5: **TPDFQGB**

PASSWORD
TPDFQGB

***TPDFQGB**: ¿Te desesperas porque no puedes acabarte el juego? Pues es cuestión...*



...de segundos el plantarte cara a cara contra los dinosaurios más brutales jamás vistos... ¡qué miedo!.



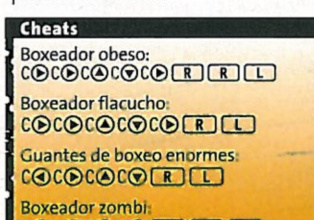
***FJVHDCK**: ¿Pero qué puedes hacer en el último nivel si aún te siguen matando? Pues fácil, nada mejor que introducir el truco de vidas infinitas.*



***ZXLCPMZ**: A ver, algo falla... estás en el último nivel y con vidas infinitas, pero sin munición. Nada, ningún problema, a grandes males... ¡grandes claves!.*

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

Al juego de boxeo más cachondo no le podían faltar sus trucos. Por eso aquí los tienes para que los disfrutes. Para introducir los trucos, ve a la pantalla de selección de personaje y aprieta los botones tal y como viene más abajo. Un sonido te indicará que son correctos.



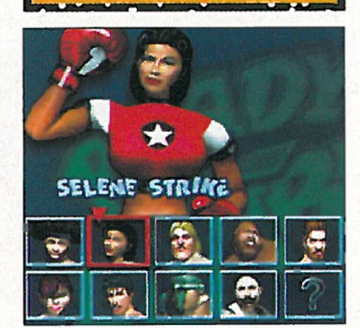
Cheats

Boxeador obeso:
C▶ C▶ C▲ C▼ C▶ R R L

Boxeador flacucho:
C▶ C▶ C▲ C▼ C▶ R L

Guantes de boxeo enormes:
C◀ C▶ C▲ C▼ R L

Boxeador zombi:
C◀ C▲ C▶ C▼ R R L



Aquí es donde debes introducir el truco. Da igual el personaje que ilumines.



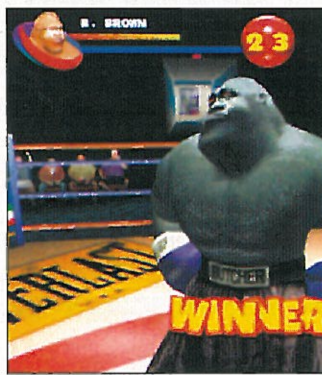
Somete a cualquier boxeador a una dieta rica en salsas con el truco de engordar.



¡Eso te pasa por abusar de las grasas!

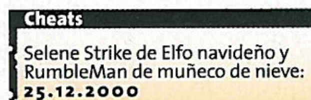


Olvídate de las caras cremas reductoras porque en la segunda parte del Ready 2 Rumble, adelgazar es más fácil que nunca gracias a sus trucos.



Pese a ser un montón de carne en descomposición, los mamporros del Butcher siguen causando estragos.

Además de los trucos normales, *Ready 2 Rumble: Round Two* también te da la posibilidad de que consigas aún más extras cambiando la fecha de la consola por las que vienen aquí abajo.



Cheats

Selene Strike de Elfo navideño y RumbleMan de muñeco de nieve:
25.12.2000

Joey T. en un traje especial de fin de año:
01.01.2000

Lulu Valentine vestida muy sexy:
14.02.2000

Mama Tua como conejita del Play Boy:
23.04.2000

G.C. Thunder como el Tío Sam:
04.07.2000

J.R. Flurry en un traje-esqueleto:
31.10.2000

23/04/2000 09:20 Seleccionar Cancelar

Sin el GD en el lector, cambia la fecha de la consola a las que te decimos y luego introduce el GD normalmente. ¡Sorpresa!.



¿No dirás que Mama Tua no gana en belleza y atractivo vestida de esta guisa?



Selene Strike adora la navidad. Por eso posa para ti enfundada en este traje de Elfo ayudante de Papá Noel.



¡Cómo mola ese traje!. Parece todo un zombi salido del video de Thriller.

F355 Challenge

¿Te saben a poco los circuitos que vienen por defecto en el juego? Pues con este truco podrás descubrir nada más y nada menos que 6 nuevos.

En el menú principal deberás seleccionar la opción *Options*. Una vez que estés en el menú de opciones, deberás presionar Ⓧ+Ⓨ a la vez. Con esto te saldrá una nueva opción llamada *Passwords*. Pues bien, ahora lo único que tienes que hacer con cuidado será meter los trucos, porque los introducirás tal cual aparecen aquí.

Cheats

Circuito de Nürburgring:
LiebeFrauMilch

Circuito de Atlanta:
DaysofThunder

Circuito de Sepang:
KualaLumpur

Circuito de Laguna-Seca:
Stars&Stripes

Circuito de Fiorano:
CinqueValvole



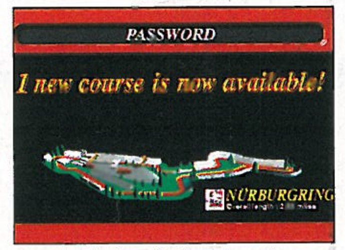
Es muy fácil. ¿Ves la palabra 'Options'? Pues dirígete a esa pantalla.

OPTIONS
GAME SETTINGS
DEVICE SETTINGS
ANALOG CALIBRATION
SOUND & SCREEN
PASSWORD
EXIT

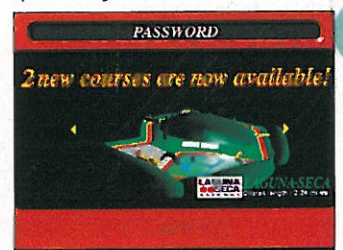
Ahora lo que tienes que hacer es apretar Ⓧ+Ⓨ y verás aparecer el menú 'Password' como por arte de magia.



Despacito y buena letra. Un solo error invalidará el truco: ¡así que ten cuidado!



Y aquí está el resultado de tus esfuerzos: ¡un circuito extra para que sigas quemando las gomas de tu Ferrari en cada apurada de frenada!



***Stars&Stripes**: El famoso 'sacacorchos' de Laguna Seca está esperando a que lo negocies con tu Cavallino Rampante.*



Imagínate ir a 300 kilómetros por hora sentado en un asiento de cuero. Aunque caro, es un coche precioso. ¿No crees?

Text: Daniel Palomares.

Gift

Gift, el extraterrestre, es la nueva tarjeta de presentación de Cryo. Y en su primera aventura tendrá que salvar a una princesa y a sus siete enanitos.

ScreenFun ¡SORTEO!
Si te quieres llevar a Gift a casa sin pagar un duro, siempre puedes participar de nuestro sorteo, a ver si hay suerte. ¡Tenemos cinco juegos para sortear! Escribe a: SCREENFUN, ref.: Gift, apdo 14.151, 28080 Madrid.

La rellenita cocinera (dcha.) envía a Gift (izq.) a buscar a Lolita bajo peligro de muerte.

El nuevo héroe es pequeño, rojo y nada guapo: ¡Gift no procede de nuestra tierra! Se encuentra trabajando en un laboratorio de desarrollo y tiene que probar un producto consigo mismo, con el cual han fracasado todos sus colegas.

Gift se mete por primera vez en un juego de ordenador y enseguida tiene un difícil encargo que cumplir: salvar a la preciosa Lolita y a sus siete enanitos. Este torpe de ojos grandes tendrá que investigar a lo largo de diez niveles. En cada nivel hay que encontrar un enano o una salida. **Prácticamente no habrá ninguna sala en la que Gift no tenga que resolver un acertijo. La mayoría de los puzzles consisten en divertidos juegos de luces y sombras.**

Casi todos los enemigos con los que se encuentra el diablillo rojo, morirán al más mínimo golpe. Gift tiene que pensar cada vez cuál es el mejor modo de deshacerse de ellos. Puede cargar el bastón con colorida y variada magia, que le posibilitará avanzar en muchas situaciones: con la magia de luz puede cruzar salas oscuras o cazar seres con luz que sólo pueden vivir en la oscuridad, mientras que en los casos más difíciles, puede utilizar el cañón de sombras con el que enfriará todos los objetivos a los que les llega la sombra.

La variedad de originales ideas y los bonitos gráficos 3D te mantendrán atrapado, aunque el grado de dificultad resultará frustrante (hasta a los jugadores expertos) a partir del nivel 4 como mínimo. Las escasas vidas extras no sirven de mucho en tal caso y ¡los principiantes se pondrán rojos de rabia!

El probador: uno de los colegas de Gift.



El juego con muchos juegos: detrás de la ventana, Gift descubre la ropa de Lara recién lavada.



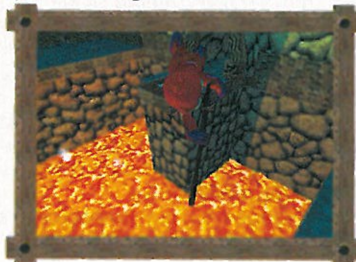
Tu héroe elimina a los atacantes más pequeños con un simple golpe de palo.



Sólo con la ayuda de la magia de luz podrás investigar las zonas oscuras.



¡Uuuy!: saltos tan difíciles como este son el pan nuestro de cada día.



Gracias a su bastón, Gift puede realizar saltos impensables.

consejos

Luz y sombras

Ambas cosas desempeñan un papel importante en *Gift*. Puedes por ejemplo enfriar todos los objetos que viertan sombra o neutralizar poderosos espíritus de luz o de sombras llevándoles bajo la luz o a la sombra. Un bastón mágico de luz o de sombra también resulta muy práctico en estos casos.



¡Fuego! ¡Este caballero se congela!



PC | PS | N64 | DC | i

Gift

Aventura de acción para expertos.

6.990 pts. | Cryo/Friendware | 1 jug.

Mín.: Pentium II, 32 RAM, 2 MB HD, Tarjeta 3D. *Rec.:* Pentium III, 64 RAM, 2 MB HD, Tarjeta 3D GeForce2

Gráficos 7 | Sonido 6 | Jugabilidad 7

☺ Acertijos de luz y sombras interesantes. Control correcto. Bonitos gráficos.

☹ Especialmente en los niveles avanzados es demasiado difícil. Poca variedad.

Acertijos, con originales gráficos, para expertos de saltos que no se frustren. 7

Planeado para PS2, GBC

Texto: Gabriel Pérez Ayala.

CALL TO POWER II

INFO

Mejoras respecto a 'CTP'

- Nuevas unidades, terrenos, avances científicos y Maravillas.
- Nuevo tipo de victoria diplomática.
- Bonificaciones temporales por ser el primero en cumplir un avance significativo.
- Nuevas pantallas de gestión.
- Opción de gestión de producción automatizada en ciudades gracias a los alcaldes.
- El área de influencia de las ciudades se expande a medida que la ciudad crece.
- Ya no hay que asignar manualmente los puestos de trabajo alrededor de la ciudad.
- Menús mejor organizados.
- Ahora puedes ver claramente las fronteras que delimitan a cada nación.
- Nuevo sistema de diplomacia: con tono de las propuestas y contrapropuestas.
- Valor de los bienes comerciales varía con la distancia y la escasez.
- Constructor de escenarios, escenarios históricos y mapa de la Tierra.



Madrid, Granada y Toledo prosperan adecuadamente... pero Leipzig está poniendo nerviosos a los militares.

El viejo 'Civilization' de Sid Meier se niega a morir, pese a que su fundador se marchó hace tiempo a conquistar las estrellas en 'Alpha Centauri'.

La aportación más notable de *Call to Power 2* es en el sistema de combate: las unidades están divididas en diferentes tipos (atacantes, flanqueadoras y de largo alcance), y un ejército equilibrado puede derrotar a otro más fuerte que sólo confíe en un tipo de unidad. El nuevo atributo de armadura garantiza que no se produzcan las incoherencias de antes en los enfrentamientos, como cuando un arquero derribaba a un avión.

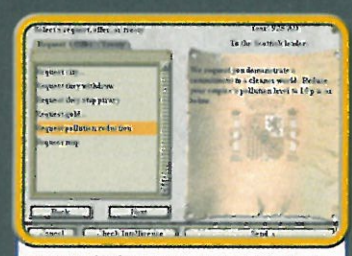
Aparte de esto, poco más de novedoso aporta este juego para destacar dentro del género de la construcción de imperios. El tratamiento de la diplomacia, que supuestamente es uno de los puntos fuertes de este título, no es en absoluto tan extraordinario como promete. **En teoría, se puede conseguir una victoria diplomática, pero es más bien un desafío para el jugador experto que una opción verdaderamente viable.** La novedosa idea de establecer el tono de la propuesta y la facultad de formular contrapropuestas no logra impedir que las negociaciones acaben resultando bastante áridas, con lo que borrar del mapa a un rival mediante la fuerza militar se convierte en la solución más atractiva.

Lo que sí hay que reconocerle a este título es que constituye una significativa mejora respecto a la primera parte (ver caja info). Los desarrolladores han tomado buena nota de las quejas y sugerencias de los jugadores, y han reforzado los puntos fuertes a la vez que eliminaban las cosas superfluas. **Las ciudades exigen menos microgestión que antes, de manera que puedes dedicar tu atención a gobernar tu imperio.** Las partidas son más largas (alrededor de 500 turnos), así que ahora te da tiempo a construir y utilizar las unidades que descubres. ¡Eso es una decisión de diseño inteligente!

Los gráficos y el sonido son normalitos, y se limitan a cumplir con dignidad. Si buscas encontrar el salto generacional en gráficos para este tipo de juegos, no lo busques aquí. En general, se trata de un juego bastante entretenido, de los de tirarse horas y horas, pero está lejos de ser memorable.



Las batallas se ven con vista isométrica, y tienes opción de retirarte a tiempo.



Los menús de CTP 2 se caracterizan por su acusada austeridad, estilo windows.



Descubre lo que le espera a la Humanidad, como la democracia virtual.



PC | PS | N64 | DC | I

Civilization: Call to Power II
Estrategia por turnos para avanzados

6.990 pts. | Activision/Proein | 1-8 jug. (red)

Mín.: Pentium 166 MB, 32 RAM, 750 HD. Tarjeta de vídeo 2 MB *Red:* Pentium 233, tarjeta de vídeo 4MB

Gráficos 6 | Sonido 6 | Jugabilidad 8

☺ El apartado militar. Los avances y unidades. La idea de los escenarios especiales.

☹ Técnicamente no es gran cosa. No es muy diferente de otros juegos del estilo.

Es un juego razonablemente bueno, pero está lejos de coronarse como el rey de su género. **7**

Text: Gabriel Pérez-Ayala

Guerra submarina

Uno de los aspectos que más se ha desarrollado respecto al anterior CTP es el de las colonias y unidades submarinas, que ahora tienen mayor protagonismo.



- ***Submarine:*** *la unidad subacuática más elemental, se usa para torpedear a navíos convencionales.*



- ***Nuclear Submarine:*** *versión mejorada del submarino estándar. Puede llevar misiles nucleares.*
- ***Patrol Torpedo Boat:*** *aunque vale para el combate naval, su principal función es cazar submarinos.*



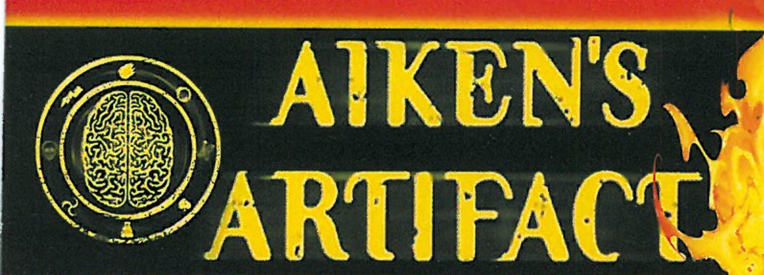
- ***Scout Sub:*** *un submarino espía, confía en su velocidad y larga visión para evitar los enfrentamientos.*
- ***Morey Striker:*** *rápido y con amplio rango de visión, es una excelente unidad de exploración y defensa.*



- ***Crawler:*** *unidad de transporte submarina. Permite atacar colonias submarinas con tropas terrestres.*
- ***Kraken:*** *una terrible unidad de asalto submarino. Se utiliza para atacar colonias submarinas directamente.*



- ***Dreadnought:*** *¡El terror de las profundidades! Es muy lento, pero sus ataques a distancia son devastadores.*



AIKEN'S ARTIFACT

Muy apropiado: Cain tiene la voz del gran rapero Ice T.

¡'Diablo' con poderes psíquicos!: El superhéroe Cain limpia el submundo del futuro con la fuerza que emana de su mente privilegiada.



La lucha de poderes mentales contra los jefes finales resulta extremadamente difícil. ¡Tendrás que cargar la partida varias veces para derrotarles!

Medir fuerzas: aplasta con magia a tu enemigo contra la valla electrónica.

Dentro de 100 años, el mundo estará irreconocible. Las áreas del cerebro hasta entonces desconocidas se habrán estudiado tanto, que los hombres más afortunados podrán explotar todo su potencial parapsicológico. El gran problema de la autoridad es controlar el uso que hacen de estos poderes los criminales. El talentoso agente afro americano Cain forma parte de un equipo a las órdenes del gobierno, encargado de cumplir el objetivo de atrapar a estos asesinos parapsicólogos con ansias de dominar el planeta.

En este contexto, **guías al superhéroe Cain, que habla en inglés con la voz del rapero Ice T, mediante clics del ratón.** En las misiones tienes que enfrentarte a enemigos (mundanos y extraordinarios) con tus poderes psíquicos, así como resolver puzzles en escenarios no muy grandes. Como hay tantos poderes para aprender, tienes que decidir cuáles son los que usarás y cuáles dejarás de lado. ¡Para cuando llegues al final del juego, seguro que todavía te quedan muchos por probar!

La cámara te enfoca desde una perspectiva aérea e inclinada, y a veces fracasa en mostrarte la acción tal y como debería, ¡es un poco frustrante!

La aventura está muy bien, y te depara no pocas sorpresas. Cuando te la acabas, puedes seguir divirtiéndote llevando a tu personaje a los duelos multijugador, ¡y demostrar que tu personaje es el más poderoso!



En este laberinto Cain tiene que luchar contra bolas y cuchillos de pared.

La solución al puzzle: si colocas las losas correctamente, conseguirás la llave.

El abuelo está en forma gracias a su poder mental.



El disco gira y Cain tiene que esquivar cuchillos y atacar al mismo tiempo.

INFO

Los consejos de Cain

"Aunque pueda sonar atractiva, la vida de un agente psiónico no es nada fácil, ¡te lo aseguro! Cuando me guíes por esos mundos de Dios, **guarda la partida** en tu disco duro a menudo. Mis poderes son inmensos, pero no quiero que los sobrevalores y me mandes a lo loco contra el peligro. Yo me estoy jugando el pescuezo en esto, y tú no querrás tener que cargar una partida que salvaste hace dos hora, ¿no? ¡Es un trato!".

"Lo siguiente que te pido es que mantengas un ojo puesto en mi **energía**. Si me va mal, mantenme a distancia, y déjame que use mis ataques a larga distancia (como bolas de fuego). Con suerte, los enemigos caídos soltarán cristales de energía con los que podremos reponer mis fuerzas, ¡y estaré listo para volver a la acción!".

"En cuanto a los numerosos **puzzles,** te diré una cosa: hay mucha gente que puede ayudarnos, y la solución a menudo está en mis capacidades psíquicas. Gracias a mi don de leer los pensamientos y con mi *Psionic Push,* puedo sacar muchas cosas en claro". ¡Sigue los consejos de Cain, y todo te irá mucho mejor!



En esta pantalla pones tus poderes en orden. Haz clic y arrastra el poder que desees al slot correspondiente...



...para luego ponerlo en práctica en la batalla, ¡Cain erige un muro de hueso!



PC | PS | N64 | DC | I

Aiken's Artifact

Rol de acción psíquica para avanz. y expertos

6.495 pts.	Monolith/Fox-EA	1-8 jug. (red)

Mín.: Pentium II 300, 64 RAM, 400 MB HD, tarjeta 3D. *Rec.:* Pentium III, 128 RAM, 400 MB HD, GeForce2

Gráficos 8 | Sonido 8 | Jugabilidad 8

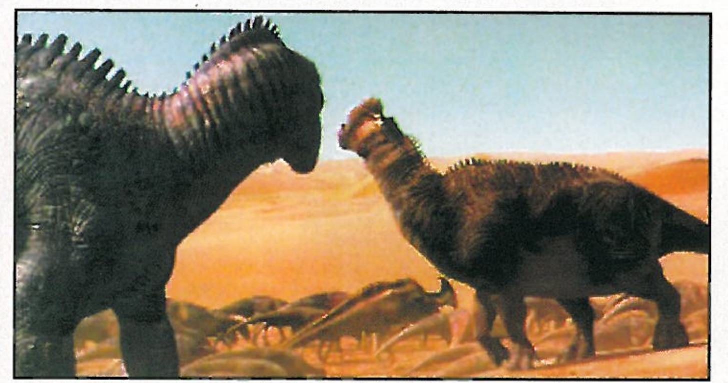
+ La voz de Ice T. La cantidad de poderes para aprender. La idea de ser un psíquico.
− La cámara no te ayuda. Te ves obligado a cargar partida a menudo.

La elevada dificultad le quita algo de brío a esta original y entretenida aventura. 8

Texto: J.Orge.

DINOSAURIO

Murieron hace 60 millones, pero gracias a Disney siguen viviendo: ¡han vuelto los dinosaurios!



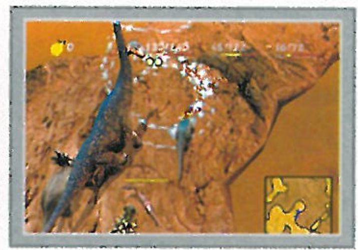
Entre los niveles, unas secuencias de la película de Disney explican la historia (DC).



La liberación de los dinosaurios ha tenido éxito: ¡de vuelta al punto de partida! (DC)



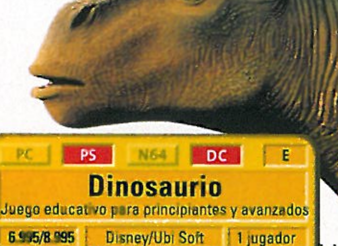
Solo en equipo lograrás enfrentarte al violento T-Rex sin problemas (PS).



En la introducción te irás familiarizando con el control del juego (PS).



En la enciclopedia puedes observar a todos los dinosaurios en 3D (DC).



Aladar encontró al pequeño Zini (arriba) cuando era un bebé y lo crió.

Los dinosaurios están en peligro: de la nada ha aparecido un enorme meteorito que cae en el mar. Pero antes de oír el estrépito del impacto, produce una gran onda de fuego que se expande por toda la tierra firme.

El juego comienza igual que la homónima película de Disney, con la huída de estos prehistóricos animales ante el infierno. Controlas tres animales que cuentan con distintas habilidades. En el punto central: el Iguanadonte Aladar, que puede mover y destrozar rocas a cabezazos. A su lado están el saltimbanqui lémur Zini, y el Pteranodon Flia.

Tendrás que poner a a salvo a tu tropa a través de once niveles. Pero ya después de las primeras misiones, llega el desencanto. **Los acertijos empiezan a ser muy monótonos y casi siempre se reducen a una repetición de tareas.** Además, el desarrollo del juego se presenta con pocos detalles y de forma aburrida. ¡Con lo divertida que es la película...!

El único haz de luz se vierte sobre el logrado sonido y la enciclopedia que proporciona información sobre los dinosaurios. ¡Una auténtica pena!

PC | **PS** | N64 | **DC** | E

Dinosaurio

Juego educativo para principiantes y avanzados

6.995/8.995 | Disney/Ubi Soft | 1 jugador

- Tarjeta de memoria, vibración/ VM (DC)

Gráficos 5 | Sonido 7 | Jugabilidad 4

(+) Secuencias originales de la película, buena ambientación sonora.

(−) Molestas posibilidades de impacto, misiones aburridas, conversión sin ideas.

Los dinosaurios se entristecen: es una conversión sin gracia de la película a un videojuego. **4**

Planeado: PC y PS2

Texto: J. Orge.

ARMY MEN AIR ATTACK 2

¿Era necesaria una secuela de 'Air Attack'? En 3DO piensan que sí.



¡Impacto directo! Menos mal que el helicóptero aguanta lo que le echen.



En *Air Attack 2* no te tienes que arrastrar por el barro, sino que pilotas un helicóptero. Todo tiene más colorido de lo acostumbrado en los *Army Men*, pero el mal *frame rate* y los pobres gráficos afean el resultado. Una duda: ¿porqué los soldados estallan cuando les disparas, como si fueran un vehículo? ¿van cargados de bombas, o es que se han querido ahorrar una animación? Era un pregunta retórica...

Las batallas consisten en moverse a lo loco intentando que no te alcancen muchas veces, y mientras disparas aleatóriamente a tu alrededor. Sólo los variados modos multijugador, incluido un cooperativo para la campaña principal, salvan a este juego del derribo.



En el ejército se admite a cualquier macarra...



PC | **PS** | N64 | DC | E

Air Attack 2

Shooter y vuelo para principiantes.

6.400 pts. | 3DO/Virgin Int. | 1-2 jug.

- Vibración

Gráficos 4 | Sonido 6 | Jugabilidad 5

(+) La idea de jugar a dobles cooperativamente es buena.

(−) Los gráficos son penosos. Jugar solo aburre con rapidez.

A la Play le queda ya poco tiempo de vida, y este tipo de juegos no ayudan a alargarlo. **5**

ARMY MEN LAND ✯ SEA ✯ AIR

Los 'Army Men' no se rinden nunca, y vuelven a la carga.



Sobre raíles: tú no conduces los vehículos, solo disparas las armas fijas.



Ponte a cubierto y usa las granadas para eliminar a enemigos apiñados.

Técnicamente, Land, Sea, Air es un juego pobretón. Los gráficos son borrosos y tienen un colorido sucio, y el personaje se da la vuelta con molesta lentitud. La primera misión empieza bien: avanzas por el territorio enemigo con un grupo de compañeros, que te ayudan a eliminar a los soldados marrones y que sufren cuantiosas bajas en el tiroteo. Luego las cosas vuelven a la normalidad, y te mandan a misiones en solitario que parecen más apropiadas para Sarge que para un soldado de a pie. En ciertas misiones te ponen a disparar con los cañones o ametralladoras de algún vehículo (ya sea barco, jeep, o helicóptero), pero todo va sobre raíles. Tedio, tedio, tedio...

...¡mano dura, es lo que hace falta!



PC | **PS** | N64 | DC | E

Land, Sea, Air

Shooter para principiantes y avanzados.

2.990 pts. | 3DO/Virgin Int. | 1-2 jug.

- Vibración

Gráficos 4 | Sonido 5 | Jugabilidad 4

(+) Instructivo: un soldado que no se pone a cubierto es un soldado muerto.

(−) La velocidad de giro (a pie o con las armas fijas) es lenta. Monótono.

El aburrimiento llega por tierra, mar y aire. Este juego es malo, y deberías evitarlo. **4**

Textos: Gabriel Perez-Ayala.

3rd STRIKE
Street Fighter III
Fight for the Future



Chun-Li ha vuelto. Para muchos, no habrá mejor reclamo. ¡Es toda una estrella!

Makoto es como Akane de Ranma 1/2

Con la tercera actualización de 'Street Fighter III', la mítica saga alcanza su clímax.

Esas muñequeras son de lo más familiares...

Hace sólo un par de números, cuando analizábamos las precuelas de *3rd Strike*, compiladas bajo el título de *SFIII W Impact*, ya augurábamos la inmediata salida de su continuación, pues llevaba algunos meses dando guerra en Japón. La cuestión clave a desvelar ahora es si incorpora suficientes novedades para atraer a aquéllos que se hicieron con los mencionados predecesores.

Y la verdad es que novedades las tiene, pero probablemente sólo lleguen a motivar a los más consumados fans de los juegos de lucha. La más destacable son los cinco nuevos personajes, con la siempre bienvenida Chun-Li a la cabeza. La jugabilidad no ha sufrido cambios sustanciales, salvo por la manera de realizar los agarres y los 'overhead' y los nuevos ataques de los antiguos personajes. Hay una nueva fase de 'bonus' y la posibilidad de elegir cada adversario de entre dos posibilidades, pero poco más. Estéticamente sí notarás algunas diferencias. Se le ha dado un look más nocturno, más 'underground'. Ya en las presentaciones serás asaltado con temas raperos poco habituales si hablamos de Capcom, que parece haber trabajado especialmente el aspecto musical. Los gráficos mantienen el excelente nivel mostrado por sus antecesores; si quieres grandes sprites perfectamente diseñados y animados, la compañía japonesa nunca te decepciona. Todos los escenarios son nuevos, aunque algo escasos en número, nivel de detalle y colorido si los comparas con los de su inmediato precursor. **De lo que no hay duda es de que, como conversión del arcade aparecido el pasado año, el producto es intachable;** no sólo no se ha perdido el más mínimo frame de animación (y estamos hablando de una de las mayores apoteosis de animación bidimensional que ha dado la industria del videojuego), sino que se han minimizado los tiempos de carga hasta límites insospechados. Además, se ha añadido la opción de modificar casi cualquier parámetro relativo al 'gameplay' a través del macro-menú System Direction.

***3rd Strike* es uno de los mejores exponentes de lo que debe ser un buen título de lucha:** diversidad de personajes con el suficiente nivel de equilibrio conjugados con un apartado técnico que, más allá del grado de perfección alcanzado, aporta algo que parece perderse con el paso de los años: personalidad. El último episodio de *Street Fighter* quizás sea también el juego que pone fin a una saga que no ha renunciado a sus orígenes aún a costa de ir perdiendo seguidores atraídos por reclamos poligonales llenos de efectos de luz. A lo mejor, lo del subtítulo del juego, "Fight for the Future", iba con segundas. No les decepcionemos...

Twelve: un alien en Street Fighter.


PC | PS2 | N64 | DC | I

Street Fighter III 3rd Strike
Lucha 2D para avanzados

8.490 pts. | Capcom / Virgin | 1-2 jug

• Vibración, TV 60 Hz, Arcade Stick

Gráficos 9 | Sonido 7 | Jugabilidad 9

Impecable diseño. Fácil de jugar, difícil de dominar.

Escaso número de escenarios. A lo mejor, nunca te ha gustado *Street Fighter*.

Uno de los mejores títulos de lucha jamás concebidos y el colofón perfecto de la trilogía.

9

Texto: Raúl Sánchez



¡Pelea en el aire! Si lo deseas, puedes activar también los bloqueos aéreos.



Chun-Li ha sido rediseñada para adaptarse al diseño de personajes de SF III, ¡y está mejor animada que nunca!



¿Alguien echaba de menos a Guile en SFIII? Tranquilos, ¡aquí está Remy!



Twelve puede deformar su cuerpo para hacer los más extraños ataques.

INFO

Una cuestión de resolución

Sólo un detalle separa técnicamente esta versión de Dreamcast de su homónima recreativa: el juego, a pesar de estar diseñado en baja resolución, se presenta en un modo de alta sin 'interlace', produciendo un efecto de 'pixelación' algo molesto. ¡No problem! Por medio de un truco es posible 'devolverle' su baja resolución original; sólo tienes que pulsar START + L al cargar el juego hasta que aparezca el logo de Capcom. Lo mejor de todo es que se ha incluído también un segundo modo en alta pero con 'interlace', que, además de conseguir un efecto muy similar al de baja resolución, agranda los gráficos en pantalla de forma considerable; para ello, pulsa START + Y al cargar el juego. ¡Prueba y decide cual te mola más!

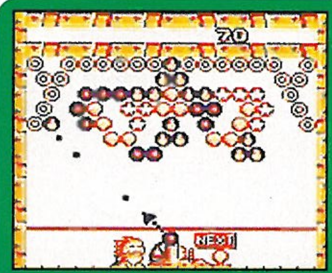
Este es el aspecto que muestra el modo en alta...



...y éste, el que muestra el modo en baja. Tú eliges.

Bust a Move Millenium

¿Qué tendran esos cuerpos esféricos? Lo mejor es que lo compruebes por tí mismo: ¡'Bust a Move Millenium'!



El modo de juego a un jugador es entretenido, pero sin duda lo mejor...

...es humillar a tu hermano mayor haciendo que sufra con las bolitas.

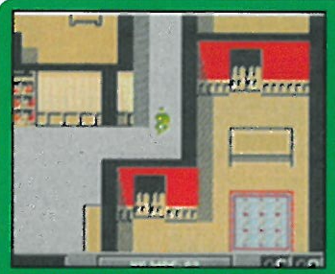
El clásico arcade llevado a todas las consolas y plataformas aterriza en la Game Boy: ya puedes disfrutar del juego con más solera en esto de los puzzles.

Aunque una de las opciones más divertidas del juego, como es el modo a dos jugadores, ha sido suprimido por causas obvias, aún podrás disfrutar por cable link con tus colegas. Cómo los gráficos y el sonido no son lo más importante en este juego, no deberías tenerlos en cuenta a la hora de decidirte por este título. Lo más importante, que es la jugabilidad, sí que se mantiene en los niveles esperados. Taito vuelve a acertar una vez más



Tom Clancy's Rainbow Six

Acción, emoción y estratégia a partes iguales es lo que te ofrece esta conversión de todo un exitazo para PC.



Planifica bien tu ataque para no encontrarte con sobresaltos.



El mapeado de las casas es correcto, pero los 'malos' son más bien tontos.

El destino del mundo está en tus manos, o mejor dicho, entre tus manos, ya que por fín ha aparecido todo un exitazo cómo el *Rainbow Six* para tu Game Boy Color.

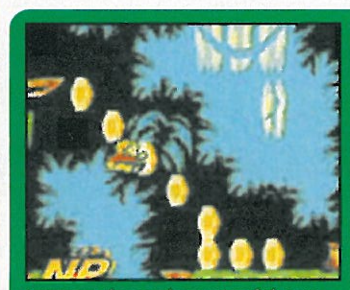
Los gráficos son algo espartanos, pero están a la altura de los mejores juegos para esta consola. El sonido es algo peor, pero no se puede sacar más de un 'sistema de sonido' cómo el de la GBC. El punto fuerte del juego es sin duda la jugabilidad, porque prácticamente han trasladado tal cual todas las opciones de ordenes y colocación de los diferentes equipos. Todo un juegazo para disfrutar durante mucho tiempo.



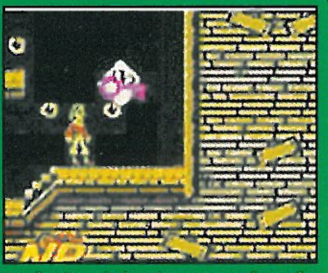
Disponible: PS y PC.

La ruta hacia El Dorado

De la mano de Ubi Soft llega el que sin duda es el triunfador de este especial, presta mucha atención:



Las monedas son lo que tendrás que coleccionar a montones en cada nivel.



Cualquiera de los dos personajes vale para pasarse el juego.

La legendaria tierra de El Dorado sirve de inspiración para la película en la que está basada este juego.

El Dorado es el típico juego de plataformas, pero su calidad gráfica y su jugabilidad son de lo mejorcito que encontrarás para GBC si exceptuamos al *Donkey Kong Country*. Podrás elegir entre dos personajes, aunque no apreciarás notables diferencias entre ambos. En cuanto al sonido, una vez más es el pseudo-altavóz que posee la GBC el que pone los límites, por lo que te recomendamos que uses auriculares. Estate muy atento a este juego si eres un fan de las plataformas.



Disponible: PC.

Texto: Daniel Palomares

Tony Hawk's Pro Skater 2

La Game Boy Color también ha sucumbido a los flips de Tony Hawk. ¿Qué será lo próximo?, ¿la Palm Pilot?.



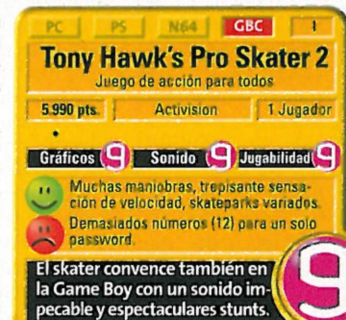
Lo mejor para los combos largos: los edificios y los cantos para los grinds.



Con las rampas saltas si problemas sobre tejados y bloques de hormigón.

Este popular juego también existe para la Game Boy: comienza una carrera con 13 skaters como Kareem Campell y Rune Glifberg y haz de las tuyas con stunts sobre siete pistas.

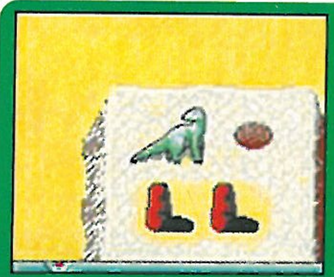
Como en el de la Playstation (SCREENFUN 10/00) si bates el Highscore en cada nivel, reunes palabras y bonus de dinero. Gracias a un control preciso y un rapidísimo desarrollo del juego, lograrás realizar combos que te cortarán la respiración. Dos tablas y el album de fotos para jugar libremente te garantizan mucha motivación. Ponte los auriculares para escuchar la deliciosa banda sonora estéreo.



Disponible: PS y PC. Planeado: DC y PS2

Dysney's Dinosaurs

Los dinosaurios dominan el planeta entero, pero algo malo va a suceder. Liberalos del caos absoluto.



Debes usar los dinosaurios grandes para mover los bloques enormes.



Puedes usar a tus coleguillas para que te ayuden en el juego.

Ninguna consola se presta tanto a que saquen juegos de mediana calidad cómo la Game Boy, y esta vez estás ante uno de ellos. La mecánica del juego es simple, deberás ayudar a una manada de dinosaurios a escapar de los nidos a través de 27 niveles. El aspecto gráfico deja bastante que desear para tratarse de un juego de Disney, así cómo el sonido, que tampoco es una maravilla. Dónde el juego gana enteros es en la jugabilidad, ya que dispones de 6 personajes de los que te podrás servir para pasarte el juego, cada uno con sus habilidades y sus características. Un juego de los de la parte superior del montón...



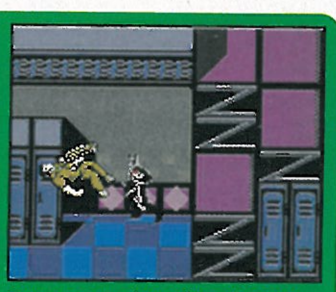
Disponible: PS, DC y PC.

Batman: Return of The Jocker

Jocker, el peor de los enemigos que haya tenido Batman jamás vuelve por sus fueros a la ciudad de Gotham.



El scroll recuerda a las antiguas máquinas recreativas.



Batman no está muy bien dibujado, pero es que es una Game Boy Color.

Gotham, siglo XXI. La ciudad parece libre de malhechores, pero la peor pesadilla de Batman acaba de empezar, ¡El Jocker ha vuelto!. Para combatirle, podrás usar 6 armas cómo las que emplea el auténtico Batman en la película. La acción del juego está bien, recuerda a los juegos de recreativas por el scroll y la forma en la que se desarrollan las peleas, aunque ya se está quedando desfasado. Los gráficos del juego están bien, aunque tampoco es que sean una delicia. Y lo mismo pasa con el sonido, que nada más cumple con los mínimos de calidad. Como mucho para pasar esas tardes aburridas en las que no sabes qué hacer.



Disponible: PS.

Mr. Driller

Taladra el aburrimiento con Mr. Driller, el auténtico juego de puzzles de estas Navidades.



Cuidado con las avalanchas de bloques, ya que te verás sepultado.



Taladrar por aquí, taladrar por allá... ¡Qué dura es la vida del minero!

Soy minero y templé mi corazón con pico y barrena... El ya clásico juego del taladro y el minero aterriza en GBC dispuesto a quedarse.

La mecánica del juego es simple, tienes que taladrar unos bloques y llegar cuanto más abajo mejor. Simple pero efectivo. Los gráficos y el sonido están a la altura del betún, pero la jugabilidad, que es por lo que un juego llega a ser legendario, está fuera de dudas. Realmente estarás horas y horas taladrando, ¡que es lo único que importa cuando te dejas la pasta en un cartucho! El Tetris del siglo XXI llama a las puertas de tu GBC, ¡coge tu taladro y dale caña!



Disponible: PS y DC.

Navidades GBC

Cómo cada Navidad tu GBC está de enhorabuena, los programadores se ponen las pilas y eso se traduce en juegos.



Abeja Maya

Acclaim — Puntuación total: 3

Willie se ha metido en problemas, rescátale. La histíria suena medianamente bien si no fuera por que debemos aguantar a una abeja cursi y ñoña. A pesar de todo, los gráficos no son de lo peor que te encontrarás, pero ni aún así se salva de la quema. Mejor será que Maya se dedique a recoger miel ¡que a hacer videojuegos!



Aladdin

Ubisoft — Puntuación total: 4

El típico juego de plataformas con el típico héroe de película Disney. Así de cruda es la realidad, y en este juego no han hecho nada por intentar cambiarla. Los gráficos no son una preciosidad si bien están por encima de la media, pero el control lo convierte en un juego infernal. En definitiva, otro juego más.



Gadget

Ubisoft — Puntuación total: 3

Este juego se autodestruirá en 5 segundos. Lástima que eso no sea verdad y tras 5 segundos lo sigas viendo conectado en tu Game Boy Color. ¿Acaso es tan malo? Definitivamente, ¡sí! Los gráficos son más bien del montón y el sonido no son más que unos chillidos emitidos por el altavoz. ¡Un juego malo, por todos mis gadgets!



El Libro de la Selva

Ubisoft — Puntuación total: 4

Mowgli y sus amigos vuelven a la carga, pero esta vez con energias renovadas. El juego no deja de ser el típico plataformero, con todos los fallos de este típo de juegos, y son muchos, ya que no han hecho nada por subsanarlos. En definitiva, otro juego más que merece ser abandonado en el medio de la jungla frondosa.

Texto: Daniel Palomares

Looney Tunes Space Race

Los personajes de la Warner andan muy prolíficos últimamente en materia de videojuegos. Este 'Space Race', de Dreamcast, es el de más calidad que han hecho hasta ahora.



Lo peor no es que te electrocuten. Lo peor es oír al gallo Claudio comentar de soslayo eso de: "¡Este chico no arranca ni a tiros!".

¡Cuidado con los agujeros portátiles! Primero se cae tu nave y luego la sigues tú.

Más le vale a Bugs no adelantarte: ¡vas armado!

¡El Coyote no dice nada, pero saca carteles como en la serie de televisión!

¡Aplastado por un elefante rosa! Bueno, al menos no es un piano de cola.

Pistolas de rayos, bombas, cohetes... ¡Es la locura!

Los gráficos de *Space Race* son una maravilla! Tienen ese estilo de dibujos animados que tan buenos resultados dio en *Wacky Races* (SCREENFUN 15/00) y los lleva un paso más allá. Los personajes tienen montones de animaciones súper expresivas y los efectos de las armas captan de forma insuperable el espíritu de los dibujos animados de la Warner. ¡Ya verás cuando empiecen a llover cajas fuertes, pianos y elefantes rosas!

¡Y aún hay más! El escenario corre con una suavidad estupenda, digna de un *Wipeout*, e incluso hay elementos móviles en los márgenes: trenes que pasan, alienígenas haciendo el tonto, planetas orbitando... **Si este no es el juego de carreras locas más bonito que se ha hecho nunca, ¡no se nos ocurre cuál será!** Y una novedad: puedes identificar el arma que has cogido mirando a tu personaje: ¡no hacen falta iconos identificativos en los márgenes!

Las voces son de lo mejorcito: imitan el acento particular de los personajes de la Warner y le dan mucha vidilla a las carreras. Y si se te hacen repetitivas, ¡pues cambias de idioma y en paz!

El concepto del juego es poco innovador. Recoges cajas con armas y bidones (necesitas cinco) para cargar la turbo aceleración. La turbo aceleración también sirve para adelantar a rivales, tomar ciertos atajos y eludir algunas de las armas más devastadoras (el spray y el ataque por control remoto desde el cielo). Lo único que echamos de menos es un sistema de control más elaborado (no hay derrapes, ni botón de salto, ni nada), que no te puedas despegar de los oponentes computerizados por muy bien que lo hagas y que no haya parches de aceleración ni trampas en la pista.

PC | PS | N64 | **DC** | E

Looney Tunes Space Race
Carreras locas de dibus para principiantes.

8.990 pts. | Infogrames | 1-4 jug.

- Vibración, TV60Hz.

Gráficos 9 | Sonido 8 | Jugabilidad 7

☺ Gráficos y voces geniales. Descacharrante. Sistema de premios progresivo.

☹ Los expertos del género echarán de menos más complejidad y novedades.

Dentro de su género, es lo más bonito que se ha visto hasta ahora. Peca de simplicidad.

8

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

ARMAS

COHETES: Rápidos, teledirigidos y con largo alcance. ¡Son terribles!

BOMBA: Trayectoria parabólica. Puede dar a varios. ¡Que no te explote!

SPRAY: Crea una nube de rayos, persigue a un enemigo y lo electrocuta.

TRÉBOL: Otorga inmunidad y un poco más de velocidad.

P.RAYOS: Alcance medio, pero no dispara hacia los lados: sólo de frente.

GUANTE: Corto alcance, pero puede golpear a los lados. Sólo aturde.

A.REMOTO: Hace caer un peso sobre el rival, que luego sirve de obstáculo.

AGUJERO: Crea un agujero detrás tuyo que absorbe a un único rival.



Looney Tunes Racing

¡A todo trapo! Tras pasar por un parche verde de aceleración, los personajes acusan la súbita subida de velocidad.

¿Qué pasa últimamente con las carreras locas? ¡No paran de salir títulos sobre el tema! "A género revuelto, ¡ganancia de jugadores!".

Debería haber más rampas de salto como esta: ¡todos queremos saltar!



El gallo Claudio echa a un lado al Coyote gracias a su orondo corpachón.



Gira a un lado pulsando el botón, déjalo apretado, y gira al otro: ¡derrape!



¡Cuidado, cañones al frente! Las Xs marcan el lugar en el que disparan.

Bugs Bunny es la estrella que nunca falta en un juego Warner.



El yunque te cae encima y te deja planchado como un sello. ¡Humor clásico!

Parece que al pobre Coyote le caen todas las desgracias.

En las carreras de dos jugadores de *Looney Tunes Racing* no hay pilotos computerizados, y aunque hay un modo batalla, ¿qué gracia tiene, si no pueden jugar cuatro jugadores con multi tap?

La mecánica de juego tiene algunas novedades: en vez de cajas con armas aleatorias, coges monedas de diferente valor. Según las que hayas acumulado, lanzas un ataque u otro. ¡Aunque nosotros hubiéramos preferido el sistema tradicional de cajas aleatorias! Lo que sí que está muy bien son los portales que activan trampas en la carretera: trenes que pasan, monstruos que bloquean el paso, pianos que caen... ¡Y si no llevas cuidado, puede que choques con ellas tú mismo después de activarlas, al más puro estilo Coyote!

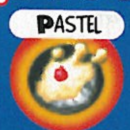
Cuando te dan la salida, los rivales se te ponen por delante y tienes que ir escalando puestos hasta llegar a la cabeza. No hay tanto subir y bajar de posiciones como en los otros juegos del género, tal vez porque las armas de proyectil son un poco débiles: ¡y eso no mola! Los circuitos son muy austeros en saltos y se coge poco aire.

Gráficamente es rápido, aunque un poco brusco, y los efectos especiales podrían ser mejores. Eso sí, los escenarios son un puntazo: ¡a veces puedes ver al correcaminos dándose una vuelta por ahí! Las voces se parecen a las de los personajes de la tele. Pero los temas musicales, aunque variados, son rallantes. El control está bien: hay un botón para dar giros cerrados y si contravolanteas apretándolo, derrapas. En fin, que la Playstation tiene juegos de karts mejores, pero a este no le faltan virtudes.

ARMAS

Algunas monedas valen por dos o por tres, según su color.

PASTEL



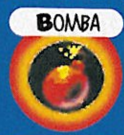
Un proyectil que avanza en línea recta. ¡Apunta con cuidado!

BUSCADOR



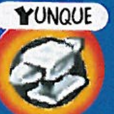
Un proyectil teledirigido que persigue al rival. Pega sin avisar.

BOMBA



Se deja caer y funciona como una mina. Quien la pise, ¡boom!

YUNQUE



Aparecen uno o dos yunques que aplastan a los rivales.

TORMENTA



Persigue a un rival y lo electrocuta, pero es lenta y se la ve venir.

INMUNIDAD



Te protege un rato de los ataques, y corres más rápido.



Texto: Gabriel Pérez-Ayala.

Wizards & Warriors

De los creadores de la saga 'Wizardry' llega esta continuación no oficial, con toda la fuerza de un clásico.



En la armería podrás equipar a tus personajes para los combates que les esperan.

Al igual que sus antecesores, *Wizards & Warriors* destaca por la gran dificultad de sus puzzles y por la enorme extensión de su mapeado. Esto garantiza una gran durabilidad, pero el hecho de no estar traducido al español, junto con el pésimo manual y un control algo impreciso puede hacerlo algo frustrante, sobre todo al principio.

Sin embargo, **si perseveras y eres capaz de echarle un poco de paciencia, verás que el juego es absorbente como pocos: ¡un rpg de la vieja escuela, que te mantendrá pegado al ordenador durante horas!**

La historia del juego no puede ser más típica, con un malo malísimo que quiere dominar el mundo y una legendaria espada mágica para acabar con él... Vamos, lo que cabe esperar de un juego de este tipo.

Técnicamente, cumple a la perfección, aunque sin grandes alardes: gráficos en 3D en primera persona (tipo *Quake*), música típica del género, efectos adecuados y voces razonablemente buenas. Los fondos resultan algo monótonos, pero se agradece el poder recorrer zonas muy extensas sin ningún tiempo de carga.

En resumen, un juego de rol como los de antes, adaptado a los nuevos tiempos. ¡Si le das una oportunidad, no lo lamentarás!



PC | PS | N64 | DC | I

Wizards & Warriors
Rol de toda la vida para expertos

7.995 pts. | Activision/Proein | 1 jugador

Min.: Pentium II 233, 64 RAM, 740 HD.
Rec.: Pentium II 350, 128 RAM, Tarjeta 3D 16 MB.

Gráficos 8 | Sonido 7 | Jugabilidad 8

Argumento absorbente. Gran extensión. Puzzles ingeniosos y desafiantes.

Juego en inglés. Manual horriblemente traducido. Frustrante al principio.

Si te gusta el rol clásico (y sabes inglés), no te lo pienses dos veces: éste es tu juego

8

Texto: José María Aramburu.

Los muertos se levantan de sus tumbas. ¡Haz que vuelvan a ellas!



No se puede dar un paseo a caballo sin encontrarte con bichos asquerosos.



La hechicera se ha cabreado: esa araña se va a enterar de lo que es bueno.



consejos

Dinero fácil para todos

Al empezar el juego, los personajes que creas salen con 200 miserables monedas, que apenas dan para una espada y una túnica. Como no es plan salir al exterior con lo puesto, puedes usar este truco, que te hará la vida más fácil:

- Al seleccionar tu grupo en la posada, deja espacio libre. Crea uno o varios personajes nuevos, únelos al grupo y quítales el dinero (200 monedas por cabeza). Al despedirlos del grupo volverán a aparecer con el dinero intacto, como si nada hubiera pasado, con lo que, si repites el proceso, puedes conseguir todo el dinero que desees. ¡Ahora ya puedes comprarte la espada y la armadura de tus sueños!

Esto puede hacerse en cualquier momento del juego, pero ten en cuenta que sólo funciona en el primer pueblo.



Los esqueletos frecuentan el camino del cementerio. ¡No dejes que te intimiden!



En el Templo de la Serpiente encontrarás enemigos realmente poderosos. A pesar de su aspecto, deberías escuchar a ese tipo que te espera en la puerta.

Personajes

Al principio, puedes elegir entre cuatro diferentes. ¿Cuál escoges?



Guerrero:

La fuerza de choque del grupo, expertos en el uso de toda clase de armas y armaduras. Con entrenamiento pueden convertirse en guardabosques o dejarse llevar por la furia para ser bárbaros.



Pillo:

Son expertos en abrir cerraduras y desactivar trampas, aunque también son luchadores aceptables. Más adelante pueden hacer carrera convirtiéndose en bardos, ninjas o asesinos.



Sacerdote:

Son magos del espíritu y la naturaleza. Sus hechizos son primordialmente defensivos y curativos. Posteriormente pueden convertirse en paladines, o aprender kung fu y llegar a ser monjes.



Hechicero:

Son muy débiles en el combate, pero su arsenal de conjuros ofensivos los hacen temibles. Pueden especializarse en magia negra, convirtiéndose en warlocks, o aprender la senda del samurai.

Combat Flight Simulator 2



La apariencia de los menús es de lo más original, con un toque a cómic de los '50.



El cockpit es totalmente interactivo, pudiendo manejar los indicadores con el ratón.



El nivel de detalle alcanzado en los aviones raya la perfección. Si te fijas, podrás ver los casquillos de las balas saliendo disparados hacia atrás.



Y este es el aspecto de los menús japoneses, que muestran la vida de los reclutas nipones.

El Grumman F6F-3 superó al japonés Zero.

El número total de vistas es cuatro, algo totalmente insuficiente en un buen juego.

Calidad y profesionalidad son, sin duda, los dos adjetivos que te vendrán a la cabeza en cuanto veas este título de Microsoft. Se nota que la multinacional de Seattle se ha tomado muy en serio la producción de este juego, aunque no les ha salido todo lo redondo que esperábamos.

Ante todo, el juego sobresale por encima de la media en cuanto a gráficos y aviones, aunque aún le queda ese toque maestro que llevan todos los títulos salidos de la factoría Jane's. Aunque suene a broma, y para que te des cuenta de la calidad del juego, casi deberías comprarte el juego por el excelente manual que trae: uno de los mejores que verás tanto por contenido como por rigurosidad histórica. **Si no eres un piloto experto, te será muy difícil acostumbrarte al comportamiento de un caza de la Segunda Guerra Mundial, mucho más delicado de pilotar que un moderno caza.** Pero donde sí pierde enteros definitivamente es en el sonido, justito en un juego de estas características. En resumen, *Combat Flight Simulator 2* es un juego que deleitará a los fans de los combates aéreos por su calidad, pero nada recomendable para los novatos.



PC | PS | N64 | DC | E

Combat Flight Simulator 2
Simulador de combate aéreo para avanzados.

7.495 pts. | Microsoft | 1-8 jug. (red)

- *Mín.*: Pentium 266 MHz, 32 RAM, 400 MB HD. Acel. 3D 4 MB. *Rec.*: Pentium II 266MHz, 64 MB RAM. Acel. 3D 8 MB.

Gráficos 8 | Sonido 8 | Jugabilidad 8

La calidad del producto es casi insuperable. Manual extensísimo y comprensible.

Muy pocos aviones para elegir. Las masas terrestres tienen un aspecto cutre.

Otro juego con la calidad que acostumbra Microsoft. Si te mola la aviación debe ser tuyo.



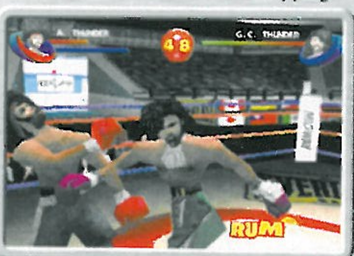
8

Texto: Daniel Palomares

Ready 2 Rumble Boxing Round 2



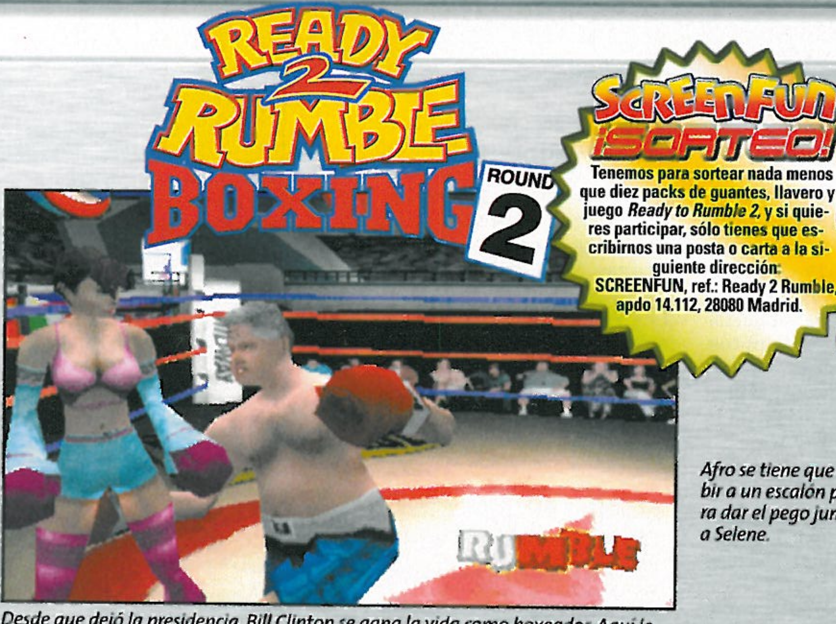
Los gráficos están chulos, pero no están exentos del ocasional error de clipping



Afro Thunder y su primo dirimen sus diferencias en el ring. ¡Son rivales eternos!



En el modo championship hay numerosos minijuegos de entrenamiento.



Desde que dejó la presidencia, Bill Clinton se gana la vida como boxeador. Aquí le vemos aprovechando para darle un pícaro pellizco en el trasero a Lulu Valentine.

ScreenFun ¡SORTEO!
Tenemos para sortear nada menos que diez packs de guantes, llavero y juego *Ready to Rumble 2*, y si quieres participar, sólo tienes que escribirnos una posta o carta a la siguiente dirección:
SCREENFUN, ref.: Ready 2 Rumble, apdo 14.112, 28080 Madrid.

Afro se tiene que subir a un escalón para dar el pego junto a Selene.

El *Ready To Rumble 2* de PS2 (SCREENFUN 19) se caracterizaba por un boxeo rápido y furioso, donde los golpes se intercambiaban a velocidad de vértigo en una fiesta machacabotones.

La versión para Play es igual, sólo que los boxeadores se mueven con más lentitud. No es que sean como caracoles ni mucho menos, pero comparativamente hablando sí que se les nota un poco dormidos. Es un defecto gráfico que perjudica a la jugabilidad. Por otro lado, la mayor lentitud de movimientos se traduce en que ahora es algo más fácil ver venir los golpes del contrario, y así te puedes defender mejor. ¡El que no se consuela es porque no quiere!

El resto del apartado gráfico mantiene un buen nivel, y los personajes conservan su encanto original: la oronda e imponente presencia de Mama Tua, la frondosa melena de Afro Thunder o la neumática voluptuosidad de Selene Strike lucen con todo el esplendor que el anciano hardware de la Play ha permitido. Los errores de clipping son lo bastante ocasionales como para no estropear la buena impresión general. En todo caso, y si no tienes una PS2, este es un buen juego de boxeo cómico para tu Play.



PC | PS | N64 | DC | E

Ready to Rumble 2
Boxeo cómico para principiantes y avanzados.

6.990 pts. | Midway/Virgin Int. | 1-2 jug.

- Tarjeta de memoria.

Gráficos 8 | Sonido 8 | Jugabilidad 7

Es una buena conversión del juego de Playstation 2.

Los luchadores no se mueven tan rápido como sería deseable.

La perdida de velocidad es un poco decepcionante, pero sigue siendo un buen juego.

7

Disponible para PS2 y DC

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

GBC

DONKEY KONG COUNTRY

Diddy le tiene mucho cariño a su rana Winky. ¡Qué mona!

¡Bananas mojadas! No importa: las pones a secar y están igual de ricas.

La familia Kong vuelve a la pequeña Game Boy Color con un título de lujo, que es una replica casi exacta del 'Donkey Kong Country' de Super Nintendo.

Desde que Donkey Kong arrojara barriles a la cabeza de Mario, mucho ha llovido para el carismático mono. La serie *Donkey Kong Country* para la SuperNintendo alargó el periodo de vida de aquella consola, y el fenomenal *Donkey Kong 64* redescubrió a toda una generación de jugadores el placer de recolectar bananas. Ahora, el primero de los tres *Donkey Kong Country* llega a la GameBoy Color, en lo que constituye el mejor juego de plataformas para la consola portátil de Nintendo.

¿Te parece exagerado? Este juego es prácticamente idéntico al de Super Nintendo, que es todo un clásico. Los gráficos son increíbles (¡marcan un hito en la Game Boy!) y la jugabilidad es tan buena entonces como lo es ahora. **El concepto de recorrer niveles y conseguir bananas (o estrellas, o monedas, o lo que sea) no es innovador, pero el género de las plataformas ha sido así desde tiempos inmemoriales.** En *Donkey Kong Country* llevas a Donkey Kong o a Diddy Kong (se van alternando), montas en vagoneta, exploras niveles submarinos, arrojas barriles (o te catapultas con ellos) y cuentas con la ayuda de cuatro animales especiales, cada uno con sus propias características. Los niveles tienen bananas ocultas y mini fases de bonus para descubrir, con lo que puedes volver a ellos si crees que te has dejado algo. Además, se han incluido dos minijuegos (uno de pesca y otro de disparos) que se pueden jugar competitivamente mediante cable link. También puedes usar tu Game Boy Printer: hay unas pegatinas especiales ocultas en el juego que puedes imprimir si las encuentras, o intercambiarlas por el puerto de infrarrojos con un amigo. ¡Este es uno de esos títulos que no pueden faltar en ninguna colección!



PC | PS | N64 | **GBC** | E

Donkey Kong Country
Plataformas para avanzados

6.950 pts.	Rareware	1-2 jug.

- Link Cable, Infra-red, Printer

Gráficos	Sonido	Jugabilidad
10	9	10

☺ Gráficos increíbles. Tus progresos se salvan continuamente.

☹ En los niveles de vagoneta, el tiempo de reacción se queda muy corto.

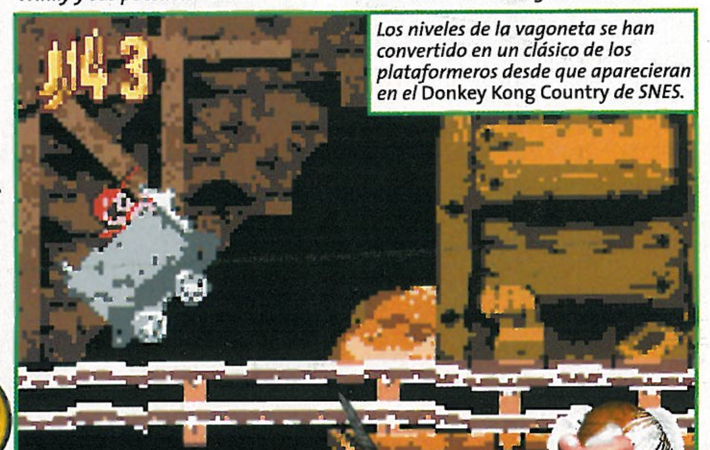
Olvídate de *Rayman* o de los *Wario Land*: ¡el mono es el nuevo rey de la GameBoy!

10

Texto: Gabriel Pérez-Ayala.

¡Relevo! Donkey y Diddy dejan paso a Winky y sus potentes saltos.

Te abres camino nivel a nivel y tus avances se salvan regularmente.



Los niveles de la vagoneta se han convertido en un clásico de los plataformeros desde que aparecieran en el Donkey Kong Country de SNES.



Desde el mapa general puedes regresar a niveles que ya has completado.



¡Qué solo está Diddy! Sin bananas, sin enemigos... ¡Habrá que remediar eso!



Cranky echa de menos los juegos de antes, con tres vidas y tres continuaciones.


Banjo y Kazzoie
Bowser
Goron
Mario Y Luigi
Ulala
Donkey Kong
Joanna Dark
Ryu y ken
¿no sería fantástico vivir aquí?
Lara Croft
Spyro
Kirby
Link
Pikachu
Sonic
Nights

EA SPORTS NBA LIVE 2001



El concurso de triples es de lo más divertido, sobre todo si juegas contra un amigo.



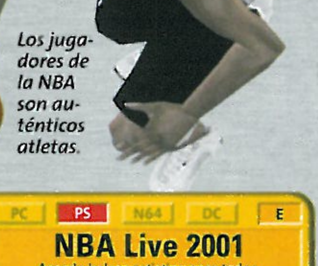
Los mates son la parte más espectacular del cualquier partido de la NBA.



La IA de los jugadores es muy buena, hasta luchan por los rebotes con uñas y dientes.



Con la repetición podrás observar y analizar las mejores jugadas del partido, así cómo regodearte de tus colegas por el mate que les acabas de meter.



Los jugadores de la NBA son auténticos atletas.

Parecia imposible que otro año más la gente de EA Sports pudiera hacer que no nos cansásemos de la saga *NBA Live*. Sin embargo con la edición *2001* te encontrarás con un juego que cimenta su buena fama a base de ofrecer una calidad extraordinaria a un precio razonable.

Los gráficos, elevan un poquito más la altura del listón de la Playstation, ofreciendo esta vez replicas casi exáctas de los jugadores reales en sus modelos binarios. La jugabilidad es la otra columna que soporta el peso del juego, aunque esta vez no se aprecia que haya sufrido retoques o que le hayan añadido nuevas opciones a los ya clásicos campeonatos, concursos de triples, etc... Un apunte: ¿no estaria bien que incluyera un espectacular concurso de mates?

Lo peor en esta entrega son, sin duda, los comentarios. El comentarista no le pone la emoción y el énfasis que un deporte tan frenético cómo el baloncesto americano necesita.

En resumen, otro año más podrás disfrutar de los O' Neal, Pippen, Malone y compañia, pero esta vez, un poquito menos virtuales.



PC | PS | N64 | DC | E

NBA Live 2001
Arcade baloncestistico para todos.

7.490 pts. | EA Sports | 1-2 Jug.

• Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 8 | Sonido 7 | Jugabilidad 9

Buenos gráficos, buen control sobre los jugadores, licencia oficial.

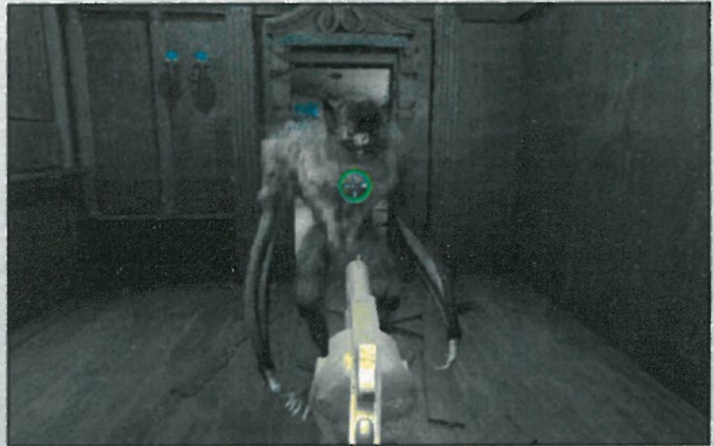
Los comentarios no están a la altura de los del *FIFA*.

Año tras año el juego va alcanzando cotas insuperables. Sin duda debes conseguirlo.



Texto: Daniel Palomares

DRACULA 2



"¡Oiga, que yo soy un aventurero gráfico! ¡Que de pegar tiros no tengo ni ideaaa!".



"A este chalet es adonde Drácula se traía a Mina para pegarse el lote. Debo investigar".



"Drácula no está en casa, así que le voy a saquear el escritorio. ¡Para que aprenda!".



"He encontrado un montón de cosas, ¿pero sabes tú para que sirven?".



Jonathan Harker, buscando desesperadamente a su esposa Mina. ¡En cuanto se da la vuelta, se le fuga con un vampiro!

En SCREENFUN 8/00 analizábamos *Drácula, la resurrección*, y ahora llega la segunda parte, que utiliza la misma interfaz de antes. Vamos, que si llegan a sacar los dos juegos juntos, nadie se habría dado cuenta. La jugabilidad consiste en explorar las pantallas con el cursor, recoger objetos, y probarlo todo con todo, a ver si suena la flauta y resuelves algún puzzle por casualidad. **Habría estado bien que los objetos o las zonas susceptibles de interacción tuviesen algún tipo de descripción aparte de la meramente visual.** Bueno, también es verdad que así te queda una sensación de desamparo que le pega mucho a la ambientación gótica que te rodea, ¡y este es uno de esos juegos donde la ambientación es fundamental!

El apartado gráfico, sin sorpresas: visión de 360°, escenarios cuidadosamente renderizados y secuencias de vídeo donde unos enormes personajes generados por ordenador parlotean con gran ampulosidad de gestos. Total, que es la misma calidad de antes, pero 'más de lo mismo', al fin y al cabo. ¡Tú verás si te vale la pena!



PC | PS | N64 | DC | E

Drácula II, el último santuario
Aventura gráfica en 1ª persona para avanzados.

6.995 pts. | Friendware | 1 jugador

Min.: Pentium 166, 16 MB RAM.
Rec.: Pentium 200, 32 MB RAM.

Gráficos 8 | Sonido 8 | Jugabilidad 7

Conserva a los actores de doblaje de la primera parte. La historia es interesante.

Se parece demasiado al primer *Drácula*. Te atascas fácilmente.

Las pocas novedades hacen que pierda un poco de interés, pero si eso no te importa...



Texto: Gabriel-Pérez Ayala

Might and Magic VIII
Day of the Destroyer



New World Computing vuelve a la carga con su clásica saga 'Might and Magic' con pocas novedades respecto a la anterior entrega.



Los juegos de *Might and Magic* siempre han sido algo especial, y cuentan con miles de seguidores en todo el mundo (entre los que nos encontramos). Por eso resulta especialmente decepcionante ver cómo New World Computing ha sacado algo tan poco trabajado y desfasado técnicamente. Y no vale decir que se trata de un juego de transición, a la espera de un motor gráfico renovado para la novena parte: si no podían conseguir la calidad necesaria, ¡deberían haberse esperado y no sacar un juego mediocre!

Por supuesto que no todo es negativo. La historia es tan buena como nos tienen acostumbrados y proporciona decenas de horas de juego, con una elevada adicción. **Además cuenta con algunos aspectos novedosos, como el hecho de contar con monstruos entre tus personajes: ahora podrás manejar vampiros, trolls ¡e incluso dragones!** También se mantiene del *M&M VII* el juego del archimago, un jueguecillo de cartas estilo 'Magic' francamente divertido.

Con esto podrían haber hecho un gran juego, pero los gráficos lamentables, y aún más los efectos sonoros (más de uno tendrá pesadillas después de escuchar por milésima vez la fanfarria que acompaña a los combates por turnos...), acaban lastrándolo y haciéndolo poco atractivo.

En resumen, que no está del todo mal, pero esperábamos mucho más de todo un *Might and Magic*. Habrá que seguir esperando...



PC | PS | N64 | DC | 1

Might and Magic VIII
Rol para avanzados y expertos

5.995 pts. | New World Comp. | 1 jugador

Min.: Pentium 166 MHz, 32 RAM, 375 MB HD. *Rec.*: Pentium 200, 64 MB RAM, tarjeta aceleradora.

Gráficos 6 | Sonido 5 | Jugabilidad 7

Historia interesante. Personajes originales. Muchas horas de juego.

Los gráficos no están a la altura. Efectos de sonido. Control impreciso.

El juego estaba anticuado antes de salir. Sólo para fanáticos de la saga Might and Magic. 6

Texto: Jose María Aranguru

Los piratas intentan rodearte, pero con la opción de combate por turnos podrás liquidarlos de uno en uno.



Según progreses en la aventura irás completando tus libro de hechizos.



En el templo perdido encontrarás multitud de enemigos y trampas mortales.



El juego del archimago es ideal para relajarse entre misión y misión.



La elfa oscura combina la magia y la espada... ¡y está de muy buen ver!

... y la saga continua.

Desde mediados de los 80, Might and Magic se convirtió en una de las referencias en los juegos de rol para ordenador, junto con las series de Ultima y Wizardry, y por lo que se ve tiene cuerda para rato. ¡Que no decaiga la cosa!



M&M I y II: En 1987 apareció el primer título de la saga, con unos gráficos impresionantes para la época. Dos años después apareció su secuela, de estilo similar.



M&M III: Apareció en 1991 rompiendo moldes y ocupando unos impresionantes 5 diskettes con gráficos increíbles, en lo que es posiblemente el mejor M&M.



M&M IV y V: Herederos directos de M&M III, aparecieron a la vez con la novedad de poder unirlos, como dos caras de la misma moneda, para formar un único juego.



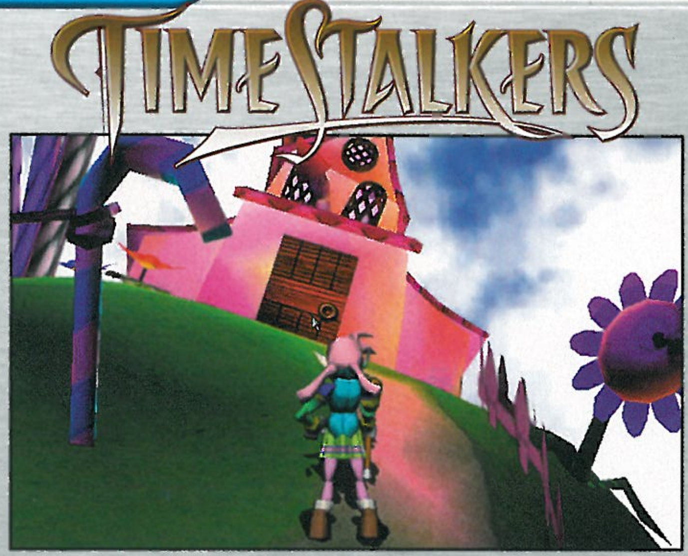
M&M VI y VII: Usando un nuevo motor, aportaron un entorno 3D y un movimiento libre de los personajes, frente a los 'pantallazos' de los juegos anteriores.

Time Stalkers


Los saltos temporales son la base del argumento de las aventuras de Sword.


Sword, el héroe principal, reclutará como compañeros a antiguos personajes de la saga.


Hay demasiados momentos en los que la cámara no hace más que confundir.


Coloristas exteriores ponen el contrapunto a las oscuras mazmorras. La lástima es que la historia sea inversamente proporcional a la calidad de los gráficos...


Los gráficos poligonales son más propios de un título de primera generación.


Sword es un tipo decidido y dispuesto a luchar: todo un protagonista.

Mucho nos tememos que el último episodio de una saga legendaria en el mundo del rol no está a la altura de lo esperado: la historia está mal contada (y no sólo es por culpa de la nefasta traducción), el sistema de juego no permite una auténtica evolución de los personajes (¡los parámetros de experiencia se restauran con la conclusión de cada mazmorra!) y técnicamente tiene demasiadas carencias como para que el agradable diseño gráfico logre disfrazarlas. ***Time Stalkers* adopta el mecanismo de generación aleatoria de mazmorras ya visto en el reciente *Evolution* y, al igual que en éste, pecan de ser demasiado monótonas.** Es en el sistema de combate donde hallamos los mayores logros: sólo se te permite escoger a un único personaje antes de afrontar cada mazmorra, pero puedes acompañarte de los diferentes monstruos que hayas capturado para que luchen en tu bando. Es más: ¡puedes hacer que se desarrollen por medio del mini-juego incorporado para tu Visual Memory! Es un buen detalle, pero no lo suficientemente importante como para que este poligonal y genuinamente nipón RPG abandone la categoría de prescindible.

PC | PS | N64 | **DC** | E

Time Stalkers
Rol por turnos para principiantes y avanzados

8.990 pts.	Climax / Sega	1 jugador

• Visual Memory, TV 60 Hz, vibración.

Gráficos	Sonido	Jugabilidad
6	6	5

☺ Sencillo manejo, sistema de combate accesible y mini-juego para VMU.

☹ La traducción te deja frío. Los personajes no tienen una evolución real.

Reserva tu dinero para la siguiente generación rolera: Gandia II, Skies of Arcadia...

5

Mort the Chicken


Uno de los ataques más espectaculares para un gallo: el lanzamiento en picado.


El entorno 3D se mueve con suavidad, pero todo es demasiado... cúbico.


Mort rebosa personalidad. Sus gestos y actitudes cautivarán a más de uno.


Antes de llegar 'a casa' con los rescates de rigor, serás vigilado por un cubo invasor. ¡Los grafistas no tuvieron mucho trabajo diseñando demasiados enemigos!

Abducción avícola: durante el juego se sucederán los vídeos renderizados.


Esos ojos son síntoma de una personalidad sin igual.



Ser un pollo con madera de héroe tiene sus desventajas: puede llegar un regimiento de cubos invasores y secuestrar a toda la chiquillería polluna, obligándote a asumir la responsabilidad de rescatarlos aunque para ello tengas que recorrer un buen puñado de fases por donde se hallan dispersos y te veas obligado a hacer cosas que un pollo nunca debería hacer, como volar o dar latigazos con la cresta.

De esta manera, **entre el surrealismo más discreto y la comedia disparatada, se da argumento a un nuevo jump & run poligonal** que pretende captar la atención de aquellos que disfrutan con la estética típicamente 'cartoon' y no buscan un planteamiento mínimamente original.

Y es que las aventuras del pollo Mort no aportan nada nuevo al panorama plataformero. Los más veteranos se acordarán inevitablemente del mítico Flicky; los menos, de los Jumping Flash, Spyro y compañía. Ni siquiera el correcto *engine* gráfico hace destacar a un programa concebido sin pretensiones, con (cierto) sentido del humor (difícilmente apreciable si tu dominio del inglés no es muy alto) y un desarrollo que tiende a volverse demasiado repetitivo.

PC | **PS** | N64 | DC | I

Mort the Chicken
Jump & Run 3D para principiantes y avanzados

7.990 pts.	Ubi Soft	1 jugador

• Vibración.

Gráficos	Sonido	Jugabilidad
6	6	5

☺ La estética 'cartoon' queda perfectamente plasmada.

☹ Cuestionable gusto en el diseño general. No aporta nada nuevo.

***Mort the Chicken* es un título aceptable si lo tuyo son las plataformas 3D con sabor *yankee*.**

5

Textos: Raúl Sánchez.



SUPERBIKE 2001

¿313 Km/h de velocidad punta? Suena bien, ¿no crees? ¡Móntate en tu supermoto y demuestra quién manda!

Superbikes. ¿Son motos con poderes especiales? ¿Son acaso más rápidas o mejores que las demás? La respuesta es: no. Las superbikes son motos de más de 500 c.c. que disponen de su propio campeonato, con un sistema de clasificación único y carreras distribuidas en dos mangas puntuables. Y de ese mundillo es de lo que trata este juego; además, lo hace excelentemente. Tendrás que elegir entre las típicas opciones de carrera que tienen este tipo de juegos. Y es ahí donde se echa en falta algo más de imaginación por parte de los programadores, ya que, si eres aficionado a los juegos de carreras en circuito, estarás más que harto del típico modo de Campeonato. Profundizando un poco más en el tema de la jugabilidad, controlar la moto se hace harto difícil (aunque cuentes con un pad) y te encontrarás en serias dificultades para trazar una chicane limpiamente. Nadie dijo que pilotar una moto fuera fácil...

A pesar de lo anterior, **el título destaca por su increíble calidad gráfica, rozando la perfección en las motos: ¡están representadas al milímetro!,** siendo una fiel réplica del modelo real. Complementando a los excelentes gráficos, el juego incluye, obviamente, los ruidos característicos de toda carrera, como pueden ser los frenazos, el público o el ruido del motor.

Pese a sus defectos, estás ante uno de los mejores juegos de motos que hay en el mercado. ¡Dale al puño!



PC | PS | N64 | DC | E

Superbike 2001
Arcade de motociclismo para avanzados.

7.990 pts. | EA Sports | 1-6 jug. (red)

Mín.: Pentium 266 MHz, 32 RAM, 400 MB HD, Acel. 3D 2 MB. *Rec.*: Pentium II 266MHz, 64 MB RAM, Acel. 3D 8 MB.

Gráficos 10 | Sonido 9 | Jugabilidad 8

Transmite auténtica sensación de velocidad. Circuitos fielmente representados.

¿A quién le interesan las Superbikes? Monótono, muy pocos extras.

Sin duda, uno de los mejores juegos de motos de todos los tiempos. ¡Extraordinario! 9

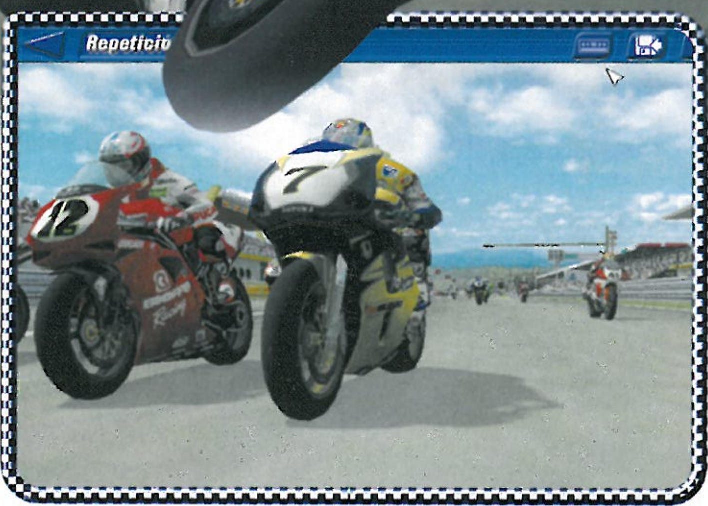
Texto: Daniel Palomares.



Después de un accidente, el piloto recoge su máquina para reanudar la carrera.



Aprovechar el rebufo y apurar la frenada es esencial a la hora de adelantar.



Con más de 300 kilómetros por hora de velocidad punta no tienen nada que envidiar a un Fórmula 1. Además teniendo en cuenta que tienen la mitad de ruedas.



¡Este piloto se cree Superman! Una de las cosas más espectaculares del juego son los siempre impactantes accidentes, aunque tienes la opción de desactivarlos.



Los menús son claros y bonitos, aunque se echan en falta algunas opciones más.



Los minutos previos a la carrera son los de mayor nerviosismo para el piloto.

Las Motos

Las mejores y más representativas marcas del mundo de las motos compiten en la especialidad de superbikes. Aquí te hemos hecho una reseña con las mejores de todas.



HONDA: *No podía faltar la todopoderosa marca japonesa en esta clasificación de las mejores motos.*



DUCATI: *El fabricante italiano es a las motos lo que Ferrari a los coches. Suyas son las más impresionantes.*



KAWASAKI: *Uno de los modelos más increíbles de Kawasaki es la Ninja y ha sido llevada a las superbikes.*



SUZUKI: *La marca nipona posee la moto con más velocidad punta de todo el campeonato. Toda una ventaja.*



APRILIA: *El segundo fabricante italiano en discordia (a falta de Bimota) es otro de los clásicos de las motos.*

WILD WILD RACING



El coche es algo difícil de controlar, y al principio besarás las vallas con frecuencia.



Derrapes por aquí, derrapes por allá... el sabio uso del freno de mano es fundamental.



Lo más divertido es el modo dos jugadores, sobre todo si eres mejor que tu oponente.



Uno de los modos extra consiste en ir recogiendo una serie de letras que están esparcidas por todo el nivel para completar una palabra.

No has de ser tan salvaje como el perrito del logo, pero este es el tipo de juegos en el que tienes que dar todo.

No es tan fiero el lobo como lo pintan. Y esto aplicado a la recién salida del horno PS2, significa que algún juego no llegaría al mínimo de calidad razonable para una consola de estas prestaciones. Bueno, pues este juego es el *Wild Wild Racing*.

No es que el juego sea malo del todo, ni mucho menos, es entretenido. Sin embargo, después de llevar algunas horas con él, podrá resultarte insípido.

Los gráficos no llegan a deslumbrar, están a la altura de la PS2, pero los desarrolladores podrían haberse esforzado un poco más. **Pese a ello, en el modo dos jugadores no hallarás atisbo de redibujado ni disminuir el *framerate*.**

Lo que sí te sorprenderá es que los circuitos ya no son anillos cerrados, sino largas pistas repletas de obstáculos, curvas cerradas y sorpresas que requerirán de ti mucha concentración. Por desgracia el control del coche no ayuda a ello, porque resulta bastante pobre. La IA de los oponentes tampoco es nada espectacular, pero con ella los rivales CPU cumplen su cometido: molestarte. Como se deduce del dicho de que no todo el monte es orégano, no todos los juegos para PS2 iban a ser espléndidos.

PC | **PS2** | N64 | DC | E

Wild Wild Racing
Arcade de carreras para principiantes.

9.990 pts. | Rage/Friendware | 1-2 Jug.

- Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 6 | Sonido 6 | Jugabilidad 6

☺ Primer juego Off-Road para Playstation2, pistas largas, no tiene redibujado.

☹ Pocos circuitos, en multiplayer no hay oponentes CPU, control duro.

Un juego que no llegará a emocionarte, aunque no deja de ser digno de la consola. 6

Texto: Daniel Palomares

Walt Disney EL LIBRO DE LA SELVA — MUÉVETE CON RITMO

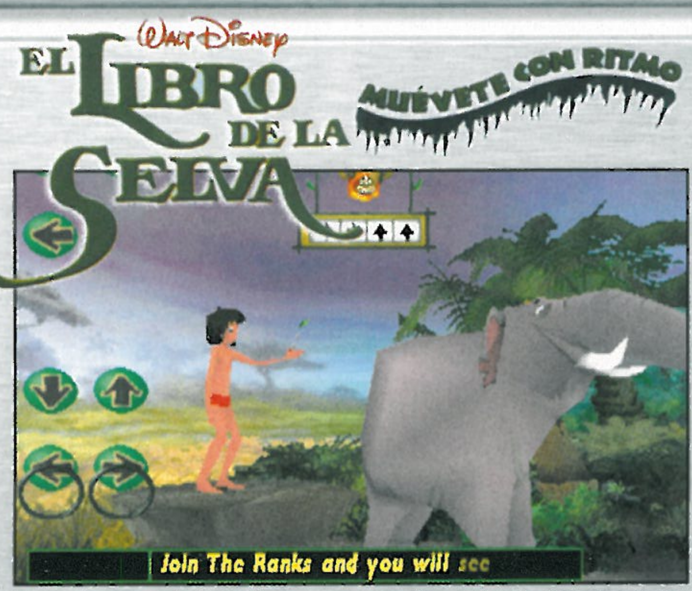


Efecto bonus: tomate un descanso mientras el cortafuego se ocupa de las flechas.

Los pisotones 'en el blanco' son mejores que los 'perfectos'. ¡Qué raro!



El color de las flechas: verde, vas bien, amarillo, precaución, ¡rojo, te vas a caer!



Las combinaciones de flechas bonus aparecen arriba, en el centro. Si las pisas todas y luego pisas una flecha normal correctamente, se produce un efecto de bonus.

Cuando hay monos de por medio, siempre hace más gracia.

Este juego es una copia de *Dance Dance Revolution*, y se juega pisando en una alfombrilla especial (¡quítate los zapatos antes, por favor!) Unas flechas caen desde lo alto de la pantalla, y tu pisas en la dirección que señalan cuando pasen por la parte de abajo. Las canciones están basadas en las de la película de Disney, y las que han introducido nuevas no están traducidas. **Se hace un poco raro que unas las canten en español, y otras en inglés.** Los intérpretes se esfuerzan en imitar el acento de las voces originales, pero fracasan miserablemente: ¡el rey Lui es inimitable!

A cada canción se le puede asignar un nivel de dificultad antes de bailarla, y cuanto más alto sea, más flechas te caen. La consecuencia es que el patrón de caída de flechas no se ajusta del todo bien al ritmo de las canciones. Si a esto le añades la presencia de combinaciones de flechas de bonus, las cuales puedes pulsar en cualquier momento entre flecha y flecha para crear efectos especiales, el resultado es que lo de "muévete con ritmo" acaba convirtiéndose en "muévete como Chiquito de la Calzada". Pero bueno, para ser el primer juego de su género que llega a España, no está mal.

ScreenFun ¡SORTEO!

Para que te vayas moviendo con ritmo, te vamos a reglar un maletín que trae el juego de El libro de la Selva y la alfombrilla de baile. ¡Pero primero tienes que ganar nuestro sorteo! Para participar, escribe a: SCREENFUN, ref.: libro de la selva, apdo 14.116, 28080 Madrid.

PC | **PS** | N64 | DC | E

El Libro de la Selva: McR
Baile para principiantes y avanzados.

6.490/11.490 | Disney/Ubi Soft | 1-2 jug.

- Dance Mat Controller (con el juego)

Gráficos 6 | Sonido 6 | Jugabilidad 7

☺ Es el primer juego de bailar sobre alfombrilla que llega a España

☹ Las canciones y la caída de las flechas no se conjugan del todo bien.

No es malo, pero tal vez deberías esperar al *Dance Dance Revolution* para comparar. 6

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

Dirige el equipo

¡ESTA INFORMACIÓN ES ALTAMENTE CONFIDENCIAL! ¡ESTA INFORMACIÓN ES ALTAMENTE CONFIDENCIAL! ¡ESTA INFORMACIÓN ES ALTAMENTE CONFIDENCIAL!

¡ATENCIÓN COMANDO!. EL MALVADO OGEL HA TRAMADO DE NUEVO UN PLAN DIABÓLICO PARA DIFUNDIRLO EN TODO EL PLANETA. SE NECESITA VUESTRA AYUDA URGEMENTE. DEBÉIS REUNIR A LOS 6 MIEMBROS DEL EQUIPO DE ÉLITE. NO HAY TIEMPO QUE PERDER. ¿VUESTRA MISIÓN! : SALVAR EL MUNDO.

¡ESTA INFORMACIÓN ES ALTAMENTE CONFIDENCIAL! ¡ESTA INFORMACIÓN ES ALTAMENTE CONFIDENCIAL! ¡ESTA INFORMACIÓN ES ALTAMENTE CONFIDENCIAL!

VIGILANCIA : 0.003

CÁMARA DE SEGURIDAD : ALPHA TEAM

Salva el mundo.





nuevo

Disponible en PC CD-ROM
y Game Boy Color



just imagine...



Fantavision



¿Te gustaría ser la Fallera Mayor? Pues ya no necesitas ser ni siquiera una chica, simplemente con una Playstation 2 y el Fantavision *tus deseos se harán realidad.*

Fantavision. Tras un título tan extraño se esconde un juego no menos raro. Desde el país del sol naciente llega uno de los títulos más peculiares que encontrarás jamás: el juego consiste en agrupar los cohetes de tres en tres, pero respetando unas formas y colores para hacerlos explotar. Fácil, ¿no?. En cuanto a gráficos el juego se queda más bien corto. Estos se limitan a destellos luminosos al explotar los cohetes y a una ciudad que se mueve por detrás. Por supuesto el sonido es aún peor. Definitivamente, a este título le faltan muchísimas cosas para triunfar. Sin duda resulta muy raro...









El primer intento serio de la Dreamcast de tener un juego de fútbol se diluye entre el no tener la licencia oficial y el no haber exprimido la Dreamcast a tope.

La consola de la espiral también debe tener su propio juego de fútbol, y para eso está el *UEFA Dream Soccer*.

El juego introduce por primera vez equipos femeninos, si bien los comentaristas siguen refiriendose a ellas cómo hombres, cosa que está bastante mal. El juego, sin llegar a la calidad de los *FIFA*, tiene su aquel, con una cantidad elevada de equipos y selecciones, aunque los jugadores virtuales no se parezcan a los reales. En definitiva, el juego palia sus defectos con una cantidad ingente de clubes y con varios torneos para disputar. Si eres un forofo del fútbol y posees una DC, es tu juego.





"Un bote, rebote..." Teniendo en cuenta que la máxima aspiración en la vida de Tigger es ir por ahí pegando botes, un juego de plataformas es ideal para él.

Probablemente, el jugador de videoconsolas medio sienta nauseas ante la mera idea de pasar una tarde con los empalagosos Tigger y sus amigos. Sin embargo, si consideras que *Tigger tras un bote de miel* es un juego diseñado para niños, entonces no queda más remedio que admitir que es un producto de estupenda factura. Tiene suaves melodías, voces amables, y simpáticas animaciones. La mecánica de juego es básica, (aunque tiene sus cosillas) y los niveles están diseñados para reducir la frustración al mínimo. Los habituales del jump&run pueden pasar de él, pero para iniciarse está muy bien.



TODO LO QUE HAY EN UN JOYSTICK FORCE FEEDBACK

El Force Feedback (FFB) hace que los juegos resulten más realistas. Tu manos sienten las fuertes explosiones, el retroceso de los disparos de las armas o el choque de unos coches.

Gatillo

● El gatillo es el botón de disparo principal. Normalmente se utiliza para disparar armas en juegos de acción o para arrancar en juegos de carreras.

Palanca

● Las palancas han sido las que menos han evolucionado de todos los componentes de un joystick. Debe ser ergonómica, tener funciones analógicas y la posibilidad de girar sobre su propio eje.

Potenciómetro

● Al girar el regulador o throttle, la distancia recorrida se transmite a un potenciómetro o una unidad óptica. Allí se traduce a señales digitales.

Conexión PC

● La conexión al PC puede realizarse a través del puerto de juegos de las tarjetas de sonido, el COM, o el USB.

Coolie Hat

● Este botón funciona en cuatro u ocho direcciones. Por regla general se utiliza para mirar alrededor del jugador.

Microinterruptor

● Si el jugador pulsa el gatillo, se transmite la potencia a un microinterruptor. Se puede oír un característico ruido de clic cuando ocurre.

Regulador

● El regulador, también llamado throttle, sirve para aumentar o reducir la potencia del motor en los simuladores aéreos.
● El regulador suele estar en la base y se controla con el pulgar. A veces se presenta en forma de pequeña rueda, pero esto no afecta a la jugabilidad.

Contrapesos

● Los movimientos del FFB hacen que el joystick se mueva sin control. Para evitar esto y para dotar de solidez al conjunto, se le añaden un par de contrapesos.

Motores

● Dos motores hacen que puedas sentir los efectos FFB, ofreciendo resistencia al empujar la palanca o bien moviéndola a los lados.

Cable

● Los joysticks FFB necesitan una toma de corriente auxiliar para alimentar los motorcillos eléctricos que mueven la palanca.

Botón

● En la base del stick hay varios botones (botones de funciones), que normalmente se pueden programar con las combinaciones de teclas que tú quieras.

Contacto

● Cuando el jugador pulsa uno de los botones, la información se transmite a un microinterruptor

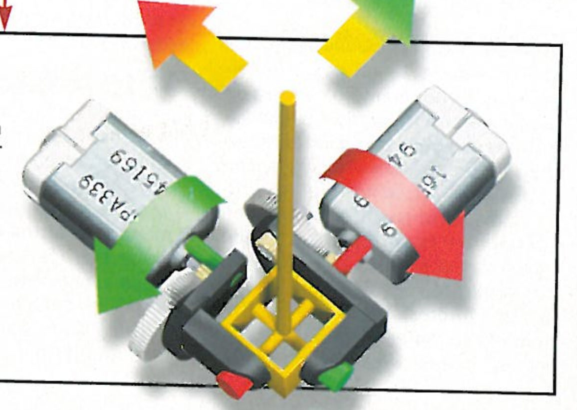
INFO

¿Sabes qué es el FFB?

• El Force Feedback es un invento genial para el **PC**. Esta técnica no sólo se encuentra en los joysticks, sino también en pads y volantes. Logitech tiene incluso un ratón con Force-Feedback.
• Para las **consolas** también existe una técnica parecida que se llama Dual Shock o Rumble. Los efectos son bastante más débiles y sólo se sienten como una leve vibración en el mando de la consola.
• Para cubrir el consumo de energía de los motores en el joystick utilizan un **alimentador de corriente** extra. Por eso siempre se incluye un cable de corriente, ya que el voltaje suministrado por el USB no es suficiente para los motores.

Así funciona la técnica FFB

● Dos motores producen los efectos Force Feedback, siendo cada uno de ellos responsable de una sola dirección. El primer motor gira el joystick a lo largo del eje X (verde en la imagen). El segundo motor gira a lo largo del eje Y (rojo).
● La dirección en la que gira y la fuerza de los motores se controla desde el procesador del joystick. Las fuerzas se ejercen en contra del movimiento del jugador (flechas de arriba). Para que el procesador del joystick sepa lo que hay que hacer, el juego tiene que soportar el Force Feedback.
● Con estos movimientos, el jugador siente efectos como las explosiones, turbulencias o choques.



Texto: Matthias Metzler · Ilustración: Horst Kolodziejczyk



El Force Feedback (FFB) te hará creer que te encuentras dentro del juego. Sus vibraciones garantizan auténtica acción. ¡Todos los sticks de PC con FFB luchan por ganar el test!

Agárralo como puedas

Los seis joysticks del test

- Genius MaxFighter F-33D
- Guillemot Force Feedback Joystick
- Logitech WingMan Force 3D
- Logitech WingMan Strike Force 3D
- Microsoft SideWinder Force Feedback 2
- Microsoft SideWinder Force Feedback Pro

El fabricante americano de controladores CH causó sensación hace unos años con su *Force FX*, el primer joystick Force Feedback de la historia. Un año más tarde, el líder en el mercado, Microsoft, siguió el ejemplo con su SideWinder *Force Feedback Pro*, que sigue siendo un stick de primera, ¡aun después de unos años!

A pesar de que los joysticks con Force Feedback (FFB) dejaron asombrados a muchos jugadores, solamente lograron conquistar una pequeña parte del mercado. La razón era sobre todo el precio, porque en sus comienzos nadie podía hacerse con uno de estos joysticks por menos de 30.000 pts. Últimamente los precios han bajado mucho, como podrás apreciar en este test.

¿Qué es el Force Feedback?

El FFB simula sacudidas y movimientos. Si, por ejemplo, te sales de la pista en un juego de carreras, lo notarás con unas vibraciones más o menos fuertes. Otro ejemplo: con una pistola virtual notas el retroceso al disparar. Los efectos pueden ser tan fuertes que el jugador tiene que soltar el stick de la mano. Pero por supuesto, después de la primera grata impresión pueden resultar demasiado molestos a la larga. Por eso se puede dosificar como se quiera gracias al software que le acompaña.

En juegos tan divertidos como *Midtown Madness 2* o en juegos de acción como *Crimson Skies* no querrás perderte las vibraciones. Pero si eres muy malo en las simulaciones de carreras y acabas cada décima de segundo fuera de la pista, ¡deberías desactivar los efectos!

Para alimentar los motores del joystick con electricidad, todos los FFB Joysticks tienen su propia fuente de alimentación. La tendencia de los modelos actuales es tener una parte integrada en la carcasa.

Pero ten en cuenta un punto muy importante: para que el Force Feedback funcione, tiene que soportarlo el juego. ¡Si no hay soporte de FFB, no hay vibraciones! Es una pena que no acepten la técnica FFB todos los juegos de PC.

¿Qué equipo debes tener?

Para todos los joysticks (no sólo los modelos FFB) son muy importantes los siguientes elementos:

Con un **regulador** se puede ajustar la tracción en simulaciones de vuelo o mandos de altura en los juegos de helicópteros *(Comanche)*. Por regla general, el regulador se encuentra en la base y se maneja con el pulgar.

Los jugadores profesionales quieren además tener un **botón conmutador,** para poder dar más de una función a cada uno de los botones, además de un **software de perfil** con el que se puedan programar combinaciones de teclas para los botones. Pero para la mayoría de los jugadores esto es demasiado complicado. Los ocho botones o más que suele haber, son suficientes normalmente. Por eso un jugador normal puede prescindir de esta característica y jugar tan contento.

Un **mando giratorio** es mucho más importante para todos. Tiene más posibilidades de control, además de las posibilidades habituales de movimiento a lo largo del eje x (horizontal) y el eje y (vertical). Con ello puedes controlar por ejemplo el timón trasero de los aviones y podrás ver todos los objetivos de forma mucho más fácil. Algunos sticks sustituyen el mando giratorio con una ruedecilla, que resulta mucho más incómoda de manejar.

En algunos juegos, como *Midtown Madness 2* o *Superbike 2001* el mando giratorio puede molestar un poco. En este caso es difícil tomar las curvas con precisión. Entonces, lo ideal sería un joystick en el que se pudiera activar y desactivar el eje giratorio.

Con el **Coolie Hat** el jugador puede controlar la dirección con un movimiento del pulgar. El Coolie Hat funciona en distintos juegos de forma distinta; por lo general, controla la perspectiva del piloto desde el cockpit o la altura del avión. Los movimientos horizontales y verticales se pueden controlar con el Coolie Hat en algunos juegos.

Nuestra comparativa demuestra que los joysticks Force Feedback no tienen por qué ser feos ni caros. Un buen joystick puede valer entre 15.000 y 20.000 pts., y proporcionarte una sensación de juego tan brutal que ni te lo creerás. ¡Comprueba qué joysticks te ofrecen lo mejor!

INFO

Así hemos hecho el test

- **Equipo:** junto a los efectos de Force Feedback, el joystick debería disponer de botones programables, un mando giratorio, un regulador y un buen software de programación.
- **Instalación:** debería ser fácil y rápida. El uso de USB es un punto a favor.
- **Calidad:** todos los botones tienen que poderse utilizar con una mano grande; es decir, debemos tener el espacio suficiente para presionarlos. Las ruedecillas deberían ser fáciles de usar y no ofrecer demasiada resistencia. Todos los joyticks tuvieron que demostrar su calidad de manejo en los juegos *Midtown Madness 2, Crimson Skies, Superbike 2001* e *Incoming*.

El estable

Genius MaxFighter F-33D

El *Maxfighter F-33D* de Genius hace un buen papel, pero tiene algunos inconvenientes.

Presentación: el joystick ofrece diez botones, un Coolie Hat, reguladores y timón. El mando se sostiene sobre una sólida base, pero no se puede girar sobre el eje z, es decir, sobre su propio eje.

Instalación: la conexión se realiza en el puerto serie o en el USB. Después se puede ajustar el stick manualmente como controlador de juegos en el panel de control. La calibración (ajuste de precisión) funciona automáticamente.

Calidad: si se ponen las manos sobre el lado izquierdo de la carcasa, se puede llegar fácilmente a los seis botones. Pero el timón lateral está fuera del alcance de los pulgares para las manos pequeñas. Si se quiere utilizar de forma adicional, es bastante incómodo. Además, el timón podría ser más suave.

El manejo con el pulgar del regulador del mando es poco habitual. El regulador es preciso, pero también algo cansino, lo que hace imposible cambiar rápidamente a una velocidad máxima.

Los efectos del Force Feedback podrían ser más fuertes. En cuanto a la calidad de acabado, no se puede criticar nada. Le falta un software para los jugadores exigentes.

Resumen: el *MaxFighter* de Genius es bueno, pero el mando sin posibilidad de giro y el incómodo regulador no nos permiten darle una mejor nota final.

Una carcasa estable y un mango incómodo son las características de F-33D.



¡Me estáis estresaaaando!: tu pulgar tendrá que manejar también el regulador rojo.

MaxFighter F-33D
FFB-Joystick
17.000 pts. | Fabricante: KYE Systems
www.genius.kye.de
Joystick sin palanca girable y con un regulador al que hay que acostumbrarse.
7

El grandote

Guillemot Force Feedback Joystick

Guillemot nos trae el único joystick del test, que se adapta bien a los zurdos.

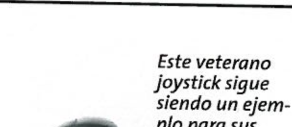
Equipo: Este joystick ofrece todas las características importantes a tener en cuenta: botones programables, Coolie Hat, timón y throttle.

Instalación: la conexión al PC se realiza en serie a través del USB, un estándar que se impone con fuerza debido a su fácil manejo. Con el software que trae de fábrica no se pueden ajustar bien los perfiles para los juegos.

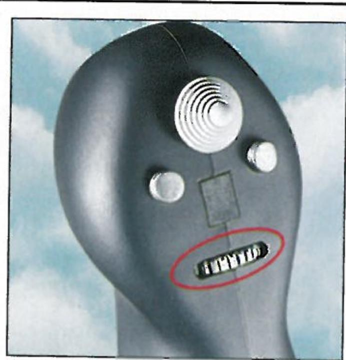
Calidad: la pesada carcasa del joystick ocupa mucho espacio. Gracias a las sujeciones antideslizantes, consigue fijarse a la mesa con firmeza. Las teclas de la parte delantera son simétricas. Los diestros sólo pueden utilizar las cuatro teclas de la izquierda. Para los zurdos es al revés. Bien mirado, el joystick de Guillemot sólo dispone de ocho teclas en total.

Puesto que las teclas se encuentran cerca del cuerpo, hay que mantener la mano relativamente estirada hacia el joystick, que a la larga resulta una posición extraña. El mando, que no se puede girar, se adapta bien a la mano. La ruedecilla del timón lateral no da buen resultado: es de difícil acceso y molesta al jugador, ya que tiene un retroceso demasiado fuerte.

Resumen: el mando no es de los más fáciles de manejar del test, pero es ambidiestro; la competencia le gana en comodidad.



El diseño simétrico del joystick es bueno para los zurdos.



Mal colocado y difícil de mover: la ruedecilla para el timón.

Force Feedback Joystick
FFB-Joystick
18.990 pts. | Fabricante: Guillemot
www.guillemot.es
El joystick no convence. Los zurdos lo comprarán, porque no tienen otra alternativa.


6

El clásico

Microsoft SideWinder Force Feedback Pro

Este veterano joystick sigue siendo un ejemplo para sus competidores.



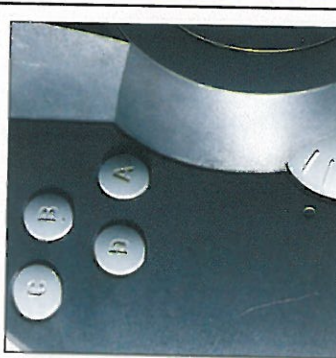
El clásico entre los FFB Joystick es el *Force Feedback Pro* de la casa Microsoft.

Presentación: en el mando hay cuatro botones y un Coolie Hat de 8 marchas. En la base hay otras cuatro teclas, un conmutador para la configuración doble de todos los botones y una ruedecilla de control del impulso. Por supuesto, el mando se puede girar sobre su propio eje.

Instalación: el stick se conecta al puerto de juegos de la tarjeta de sonido. Además, una fuente de alimentación externa conecta el joystick a la red. El software adjunto posibilita los perfiles para la configuración de los botones. Así se pueden asignar combinaciones de comandos enteras a un único botón. Antes de empezar a jugar, sólo hay que elegir el perfil que necesites.

Calidad: a los botones de la base se accede fácilmente, pero el conmutador está mal posicionado y no se puede utilizar cómodamente con el pulgar. Todos los botones del stick funcionan de forma exacta y el mando se puede girar bien, pero podría ser un poco más grande para las manos grandes. El acabado es ejemplar.

Resumen: si no te importa prescindir de la conexión USB, tendrás un joystick de primera en tus manos. Los que quieran comprarlo tendrán que darse prisa, porque ya tiene un sucesor y sólo se puede encontrar como sobrante en algunas tiendas. ¡Es una auténtica pena!



Los botones en una base que se encuentra más abajo son fáciles de usar.

SideWinder Force Feedback Pro
FFB-Joystick
24.990 pts. | Fabricante: Microsoft
www.microsoft.es
Un joystick que, excepto una conexión USB, no deja ni un solo deseo sin cumplir.
8

Texto: Matthias Metzler · Fotos: Michael Kayser

El sólido

Microsoft SideWinder Force Feedback 2

Para el Side-Winder Force Feedback 2, *Microsoft no ha cambiado nada en su diseño.*

Con el *Force Feedback 2* de Microsoft ofrece un joystick que funciona con conexión USB.

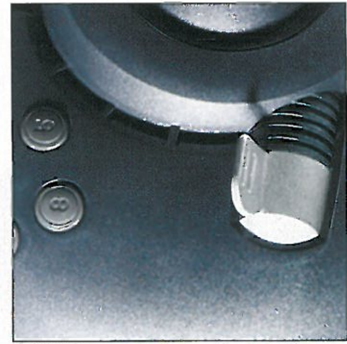
Equipo: con ocho botones, un Coolie Hat y un mando giratorio, cualquier jugador se encontrará en el cielo de los joysticks.

Instalación: la instalación es sencilla, pero este joystick no ha demostrado lo que ofrece hasta instalar los Updates (se consiguen en la homepage de Microsoft). El software de programación es fácil de comprender, y permite configurar varios perfiles individuales.

Calidad: el acabado es ejemplar, al igual que el antecesor Force Feedback Pro (página 85). Pero el manejo es algo peor. El regulador no se puede utilizar de forma práctica con el pulgar; hay que dosificar la tracción con el pulgar y el dedo índice. Es decir, hay que quitar la mano de los cuatro botones de la base. Con este cambio se pierde tiempo innecesario. Con la fuente de alimentación que está incluida en la carcasa, la base está sobrecargada de botones y no es fácil acceder a ellos.

El mando se adapta bien a la mano, como su antecesor. El botón de disparo principal está demasiado abajo, de forma que el dedo se puede resbalar fácilmente, y siempre hay que volver a recolocarlo.

Resumen: este joystick ofrece unos magníficos efectos de Force Feedback, que hace olvidar los puntos débiles del manejo. ¡Y además ya han incluido la conexión USB!



¡¡¡Ufff!!!, para accionar el regulador necesitamos dos dedos, ¡un fallo!

SideWinder Force Feedback 2
FFB-Joystick
19.990 pts. | Fabricante: Microsoft
www.microsoft.es
Llamado a convertirse en un clásico, Microsoft apuesta por la solidez y la precisión.



El completo

Logitech WingMan Strike Force 3D



Nº1 del Test

Tiene todo lo que necesita un joystick.

El *WingMan Strike Force 3D* Logitech hace latir a mil por hora los corazones de todos los jugones.

Equipo: no falta de nada. Cuatro botones y dos Coolie Hats adornan su palanca giratoria.

En la base se han integrado dos botones y una tecla giratoria, como las de los wheelmouse para Internet. Girándola hacia arriba o hacia abajo y pulsando la rueda, tienes a tu disposición tres funciones más.

Instalación: la conexión al PC se realiza con USB. La instalación del software es muy sencilla.

Para los jugadores expertos hay además un software de perfiles muy comprensible, con el que se pueden definir algunas configuraciones de teclas. Si se desea, se puede incluso hacer que uno de los botones se utilice como conmutador y configurar así las teclas con doble función.

Calidad: El joystick se adapta perfectamente a ti, se gira fácilmente y el área para poner la mano es suficientemente amplia. Si no te gusta la función giratoria, se puede fijar la palanca para que no se mueva.

La tecla giratoria es especialmente práctica. El cambio de armas se hace rápidamente con ella. Utilizar la tecla rotatoria y el regulador al mismo tiempo puede que te agarrote la mano.

Resumen: el *WingMan Strike Force 3D* convence con un equipo muy completo y unos buenos efectos de Force Feedback que te harán vibrar.



No lo tiene ningún otro: en el Strike Force 3D hay una ruedecilla integrada.

WingMan Strike Force 3D
FFB-Joystick
19.900 pts. | Fabricante: Logitech
www.logitech.com
Este joystick ofrece el mejor equipo y el manejo más cómodo a un buen precio.



El económico

Logitech WingMan Force 3D

Increíble: en esta carcasa tan compacta entra toda la fuerza del FFB.



Lo bueno no tiene que ser caro: por unas 17.900 ptas. Logitech lleva a los compradores ahorradores la técnica del Force Feedback a casa.

Equipo: los técnicos se han esforzado mucho para integrar Force FeedBack extra en la carcasa del *WingMan Extreme* normal.

Siete botones programables, un Coolie Hat con 8 direcciones y un regulador componen el equipo. Lo más práctico es el mando giratorio con opción de bloqueo, para poder activar y desactivar la función giratoria.

Instalación: la instalación se resuelve sin problemas: el joystick se conecta de forma muy simple, aunque después tendrás que calibrarlo manualmente.

El software de configuración resulta especialmente práctico gracias a la posibilidad de programar perfiles y cualquier botón con la posibilidad de conmutación. Así se puede doblar el número de botones tranquilamente.

Calidad: los botones basculantes del mando requieren un poco de familiaridad, pero son manejables. El regulador se controla sin esfuerzo y de forma precisa con el pulgar.

El acabado no puede enfrentarse a la competencia, de precio más alto, pero es suficiente. A pesar de su compacto acabado, los efectos FFB se transmiten bien.

Resumen: no hay más que hablar: nunca han sido tan baratos los efectos FFB. ¡Es un chollo a tu alcance!



Con los conmutadores y el Coolie Hat de 8 direcciones tendrás un control preciso.



WingMan Force 3D
FFB-Joystick
17.900 pts. | Fabricante: Logitech
www.logitech.com
Todoterreno: el económico precio del joystick de Logitech es todo un regalo.



MARINES ESPACIALES



Aprende a montar el mejor ejército de marines espaciales. ¡El Imperio depende de ti!

Los marines son guerreros genéticamente escogidos para ser los mejores. Ellos fueron el instrumento del Emperador para pacificar y construir su Imperio, y ahora son su principal baza para defenderlo de las hordas alienígenas y de las herejías que extienden los renegados adoradores del caos.

Los marines son los mejores guerreros, tienen las mejores armas y las mejores armaduras de *Warhammer 40K*. ¡Como para no respetarlos! De todas maneras tampoco es el ejército definitivo, porque todos los ejércitos están equilibrados. Son muy buenos, pero su valor en puntos es alto, por lo que los ejércitos son pequeños. Además, se encuentran en desventaja contra tropas de cuerpo a cuerpo que ignoren armadura y tengan iniciativas elevadas. Para ganar deberás tener en cuenta los puntos fuertes y los puntos débiles de tu ejército, sobre todo a la hora de diseñar el ejército que vas a utilizar. En casi todos los escenarios deberás llevar una unidad de cuartel general y dos de línea. Las unidades de línea pueden ser escuadras tácticas (muy polivalentes) o exploradores (menos armados y blindados, pero capaces de infiltrarse). La potencia de fuego la aportan las tropas de apoyo pesado y las de élite. Las tropas de ataque rápido son más problemáticas, y normalmente no te merecerá la pena usar escuadras de asalto, aunque el landspeeder es un vehículo muy rápido y devastador. Si planificas un poco la batalla antes de empezar, no lo dudes: ¡los enemigos del emperador sudarán sangre!

¿Quieres aprender a pintar marines?

Lo mejor es aplicar los pasos sobre varias miniaturas a la vez. ¡Cuando le cojas el truco tardarás 10-15 minutos por marine!



1 Lo primero es aplicar una capa de imprimación. Lo mejor es utilizar un spray especial, de un color más oscuro que el que tengas pensado para tus marines. Nosotros hemos elegido el morado y utilizaremos una base negra. Debes hacerlo el día anterior al que tengas pensado para pintar; así dará tiempo a que se seque la pintura. Hazlo sobre varias miniaturas a la vez.

2 Aplicamos los diferentes colores uno por uno, pero el truco aquí es el orden: primero tienes que pintar con los colores que veas que pueden ensuciar otras zonas de la miniatura al aplicarlos. El primero va a ser el metal de las partes internas de la armadura.



3 Ahora pasamos a la parte fundamental: pintamos la armadura con el color base, morado en nuestro caso. Aprovechamos la base negra para dejar marcadas las junturas y los relieves de la armadura. La funda de la pistola y el águila del pecho las pintamos de blanco.

4 Sobre la capa de blanco, pintamos la pistolera de rojo y el águila con color hueso. La pistolera podemos pintarla primero con un color rojo oscuro y después dar uno más claro para suavizar más las sombras. Fíjate que hemos respetado zonas de negro para realzar las formas de la pistolera y las plumas del águila.

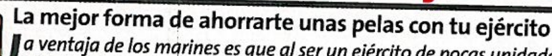


5 No hay que pegar todavía los brazos, porque estorban al pintar el pecho del marine. Hacemos lo mismo que con el resto de la figura: con un cambio, el borde de la hombrera va a ser amarillo rojizo. Como el amarillo es un color muy transparente, aplicamos una base naranja.

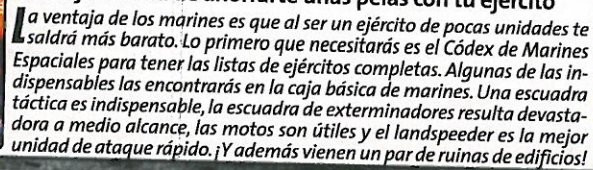


6 Lo último que queda es la base. La base es algo muy rápido de hacer y que dará un acabado muy especial, o sea, que no pases de ella. Primero aplica una capa de pegamento rápido y echa arena mezclada con piedrecillas por encima. Puedes volver a aplicar pegamento instantáneo en zonas de la arena y echar césped artificial. ¡Espectacular!

¿Te gustaría construir un ejército barato?



La mejor forma de ahorrarte unas pelas con tu ejército



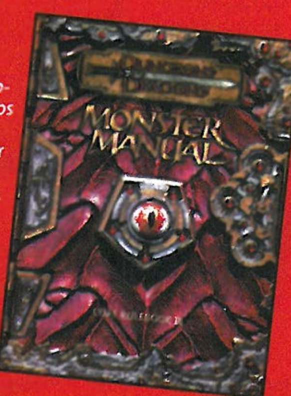
La ventaja de los marines es que al ser un ejército de pocas unidades te saldrá más barato. Lo primero que necesitarás es el Códex de Marines Espaciales para tener las listas de ejércitos completas. Algunas de las indispensables las encontrarás en la caja básica de marines. Una escuadra táctica es indispensable, la escuadra de exterminadores resulta devastadora a medio alcance, las motos son útiles y el landspeeder es la mejor unidad de ataque rápido. ¡Y además vienen un par de ruinas de edificios!



Varios

Manual de monstruos de 'Dungeons & Dragons'

En el número anterior pudiste descubrir el mejor juego de rol que hay ahora mismo. Pero con los dos manuales básicos se echan en falta algunos bichos más... Para eso está el *Monster Manual*, otra maravilla a color con una barbaridad de bichos, la mayoría con su dibujito y a un precio que sigue siendo simplemente sorprendente para un libro de 225 páginas a color y en tapa dura. ¡Y te servirá de referencia para los juegos de rol basados en *D&D*! Si no lo encuentras en tu ciudad a 3.995 pts., prueba en Atlántica Juegos (91 523 17 67).



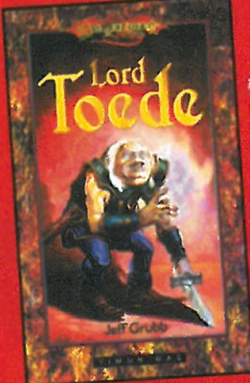
Amplía tus conocimientos con el Monster Manual de D&D.

Lord Toede

Como dicen que eso de leer libros es bueno, mejor buscarse alguno divertido. *Lord Toede* lo es, sin duda.

El amigo Lord Toede es un personaje de lo más pintoresco: traicionero, mezquino, ventajista, con delirios de grandeza... Y es el protagonista de un experimento en el que dos demonios del abismo quieren comprobar si puede llegar a ser noble. ¡Desde luego no podían haber buscado a un tipo más opuesto a la nobleza!

Cómo el pobre está muerto, pues lo resucitan, de manera que va pasando de aventura en aventura, intentando ser noble... El problema es que tampoco tiene muy claro que es eso de la nobleza y no hace más que meter la pata, aunque a veces con buena intención. Puedes encontrar este libro de Timun Mas en cualquier librería por 1.100 pts.



Deja un rato tu consola y dedícale unas horas a Lord Toede: ya verás cómo también lo pasas en grande.



NORITAKA

GLENAT
Formato: tomo
180 páginas
1.200 pts. (7 euros)

Personajes Principales

Noritaka Sawamura
En su anterior colegio le apodaron caca, pero desde que se hizo artista marcial, todos le admiran.

Sr. Murayama
Es como Miyagi de Karate Kid. Parece un anciano inofensivo, pero en realidad es un formidable maestro.

Miki Nakayama
Le gustan los hombres fuertes, "como Schwarzenegger", y Noritaka se esfuerza por ganarse su admiración.

Tchan Pua
Amigo de Noritaka. Es un excelente kick boxer, pero Noritaka acaba superándole con contundencia.

Noritaka es el vivo ejemplo de que no hace falta tener grandes músculos para ser fuerte.

¡El primer manga deportivo que se publica en España es también uno de los más divertidos!

Noritaka Sawamura era un chico como otro cualquiera. De aspecto enclenque y poco atractivo, siempre fue un inadaptado, y nunca tuvo demasiado éxito con las chicas. Pero todo eso ha cambiado desde que se convirtió en artista marcial: sus compañeros de clase le respetan, y hay montones de chicas guapísimas que le admiran. Claro que también es verdad que, de un tiempo a esta parte, no para de encontrarse con gente que le quiere hacer picadillo: boxeadores, judokas, karatekas, luchadores de sumo, expertos en kung fu... ¡y cada uno es más fuerte y terrorífico que el anterior!

Por fortuna, Nori tiene de su lado a los mejores maestros de artes marciales, como el Sr. Murayama (apodado *el demonio rojo* en sus tiempos mozos), el Sr. Nishi, (que es, según sus propias palabras, "homosexual, y orgulloso de serlo"), o el viejo Chin y sus discípulos Miky y Ms. Kyu. Bajo su tutela, Noritaka entrena muy duro bailando el twist, dando de comer a un gato o mirando debajo de las faldas de las chicas. ¡Parece ridículo, pero funciona! Cuando Nori sube al ring, los estrafalarios entrenamientos a los que se ha sometido le permiten desplegar las más exóticas y efectivas técnicas de combate (ver caja de info). El propio Murayama nos lo explica: "El pequeño tiene tantas facultades mentales como un mono, pero ésa es su ventaja. No reflexiona, y absorbe las cosas que le enseñas como una esponja". ¡Quién lo iba a decir!

Noritaka es un manga deportivo y humorístico. **El dibujo es desternillante, y los personajes nunca dejan de sorprenderte con sus graciosas muecas (¡sobre todo Noritaka, que parece tener la cara de goma!).** Abunda en bromas escatológicas y situaciones cómicas de erotismo ligero, pero nunca cae en el mal gusto, y es una lectura de lo más recomendable para echarse unas risas.

Tomar lecciones de béisbol es fundamental para aprender la técnica del Sliding Kanibasami.

INFO
Las técnicas de Noritaka

- Golpe especial de lagarto de collarín.
- Trampa especial de Golgo 13.
- Súper voltereta con golpe de cadera del gato atigrado.
- Patada de 3 ángulos de McHammer.
- Técnica de la rana desgarbada que tiene coraje.
- Patada china del croissant.
- Mach punch o Punch del carrito.
- Ataque chino del T-1.000
- Kick de la bicicleta.
- Doble rodillazo en salto Air Jordan.
- Ataque pinpoint (y su 2ª parte: Ataque del Wonderbra).
- Ataque del misil antimisil stinger tipo Dacho club.

Noritaka anuncia sus técnicas con gran fanfarria.

SCREENFUN ¡SORTEO!
Dos tomos promocionales de *Noritaka* están a punto de ser regalados a uno de nuestros lectores. ¡Mándanos una postal si quieres estar entre los participantes del sorteo! No te olvides de poner la referencia bien grande y clara. La dirección es: SCREENFUN, ref.: Noritaka, apdo 14.124, 28080 Madrid.

Textos: Gabriel. Fotos: Archivo SCREENFUN

VIDEO

UTENA

DYNAMIC SK
3 ep. cada cinta
60' APROX.
1.990 pts.

La espada rota, la ropa hecha jirones... pero la rosa está intacta. ¡Utena ha ganado el duelo!

La serie 'Utena, la chica revolucionaria' encandila a los otakus más exquisitos.

Utena es una serie de animación shojo, es decir, que está dirigida al público femenino: hay muchas relaciones sentimentales, y tiene un glamour y encanto muy propio de los gustos femeninos (o al menos, ¡lo que los japoneses piensan que debe ser el gusto femenino!). La protagonista es Utena, una muchacha muy popular entre sus compañeras de colegio, y que es un poco *chicazo:* se viste como un chico, es una número uno en deportes y sueña con ser como los príncipes de los cuentos. La historia combina realidad y fantasía de manera muy intrigante. ¡El colegio de Utena a veces parece transformarse en un palacio versallesco! La serie se parece un poco a *Evangelion* porque hay mucho simbolismo, pero en vez de combates entre robots y monstruos, aquí la acción la ponen los duelos de esgrima.

Utena está basado en un manga de Be-Papas, que será publicado por Norma durante el 2001.

SCREENFUN ¡SORTEO!
Hay dos cintas de Utena, con los seis primeros episodios de la serie, que se van a ir a casa de uno de nuestros lectores. ¡Mandanos una postal o carta para participar del sorteo!: SCREENFUN, ref.: cinta Utena, apdo 14.124, 28080 Madrid.

1ª imagen: el guapo Toga trata de ligarse a Utena y ella titubea. ¿Podría tratarse de su príncipe? 3ª imagen: Andy Himemeiya, la novia de la rosa, tiende a llevarse bofetones con frecuencia. 5ª imagen: el consejo de estudiantes quiere revolucionar al mundo, ¿pero cómo?

TV

Vaca y Pollo

C.NETWORK
TVE-1
Diario/dom.
14:00/21:30.

CARTOON NETWORK

¿Los protas son dos animales de granja? Sí, pero... ¡muy simpáticos!

Cómo es posible que una vaca y un pollo sean hermanos? ¿O que la vaca en cuestión sea también una superheroína? ¿O que sus padres sean humanos, y que nunca se vean más que sus piernas? ¿O que...? ¡En fin, ya te haces a la idea! En *Vaca y Pollo*, lo estrafalario y las situaciones absurdas están a la orden del día, ¡pero en eso precisamente consiste el encanto de esta serie!

Y no te pierdas al resto de los personajes, que también son de abrigo: Deshuesado es una gallina sin esqueleto, es decir, ¡un pellejo parlante!, y Diablo es un demonio rojo con cuernos y rabo que trata de atraer a Vaca y a Pollo hacia el mal con planes absolutamente idiotas.

¡Apúntate a la Pollo-Vaca-manía!

A veces, la infantil Vaca saca de quicio al pobre Pollo.

SCREENFUN ¡SORTEO!
Tenemos cinco fabulosas huchas de Súper Vaca para repartir entre los afortunados ganadores de nuestro sorteo. ¡Mándanos una postal o carta si quieres ser uno de ellos!: SCREENFUN, ref.: Hucha Vaca y Pollo, apdo 14.124, 28080 Madrid.

NEWS

Cine: 'Austin Powers 3'

Jay Roach, el director de la tercera película de Austin Powers, ha revelado algunos detalles sobre su argumento. Al parecer, tendrá lugar en 1950, donde Austin Powers y el Dr. Maligno se encuentran siendo jóvenes. Roach pretende conseguir que Sean Connery haga un pequeño papel.


Austin Powers traerá la revolución de los 60 británicos a Estados Unidos.

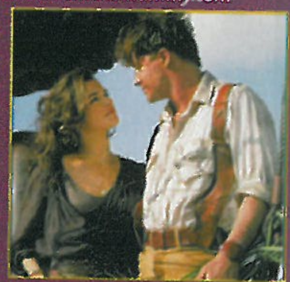
TV: 'Dune', la serie

En la televisión por cable americana se ha estrenado *Dune*, una miniserie de tres episodios (con un total de seis horas de duración) inspirada en las novelas de Frank Herbert. El papel del duque Leto está interpretado por William Hurt. ¡Ahora que el nuevo videojuego de *Dune* está al caer, sería un puntazo que alguna cadena española se animase a traerla! En todo caso, siempre puedes pasarte por la página oficial y bajarte el trailer: *www.apple.com/trailers/sci_fi/dune/index.html.*



Cine: 'The Mummy Returns'

¡Vuelve La Momia! La superpelícula de acción y aventura de Brendan Fraser ya tiene continuación, así que no puede tardar mucho en dejarse ver por aquí. Para ir abriendo boca, puedes bajarte el trailer en: *themummy.com*



Cine en Cartoon Network

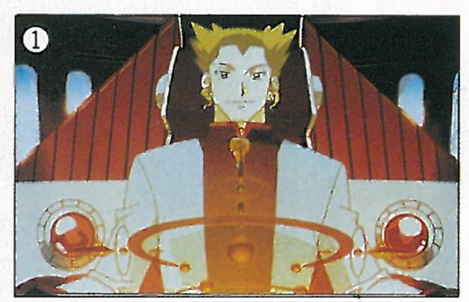
¡Ahora, las noches de los sábados en Cartoon Network son de cine! Todas las semanas, un nuevo estreno con pelis de *Scooby Doo, El laboratorio de Dexter, Los Picapiedra*, ¡y muchas más!


Dexter y sus inventos, en la película Viaje al ego.



Pikachu y Ash tienen que salvar al mundo de una catástrofe climática.

¡La tierra está amenazada! Ash y Pikachu tienen trabajo: ¡La segunda película de 'Pokémon' compite para ser el nº 1 de estas navidades!



① *Un malvado coleccionista quiere cazar al pokémon de mar Lugia para dominar el mundo. Por eso necesita...*

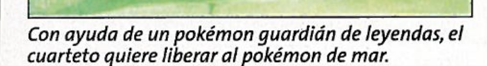


② *... a los Pokémon legendarios Zapdos, Moltres y Articuno, que representan los tres elementos naturales.*

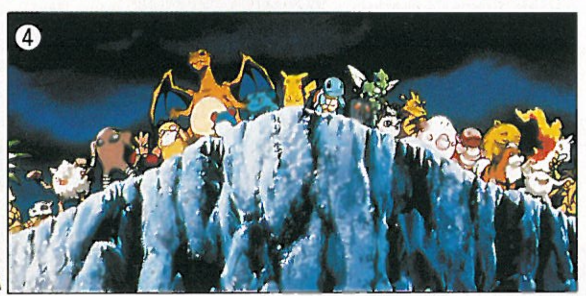


③ *Cuando luchan entre ellos, Lugia surge del mar.*

⑤ *La hermosa Melody ayuda a Lugia, tocando una melodía mágica.*



⑥ *Con ayuda de un pokémon guardián de leyendas, el cuarteto quiere liberar al pokémon de mar.*



④ *Cuando la tormenta se desencadena, todos los Pokémon arriman el hombro para hacerle frente con sus poderes mágicos...*



⑦ *Ash, Pikachu y sus amigos están asombrados: Lugia sale de las aguas y brilla con intenso resplandor. ¿Volverá la naturaleza a recuperar su equilibrio?*

Si piensas que en el éxito de taquilla *Pokémon – la película* Pikachu y su entrenador Ash estuvieron fantásticos, *Pokémon 2 – la fuerza de uno* te va a encantar. **En esta continuación, Ash, Pikachu y todos los Pokémon salvan al mundo de una tormenta que amenaza con arrasarlo todo.** Desde un punto de vista narrativo, esta película no es tan buena como su antecesora, pero lo compensa con acción, efectos visuales a raudales y muchos pokémon espectaculares. ¡Seguro que los pokéfans no se sentirán defraudados!

La historia comienza cuando un coleccionista enloquecido, a bordo de su fortaleza volante, decide capturar a Lugia, un legendario pokémon acuático. Para ello, primero debe atrapar a los tres pokémon que gobiernan los elementos: el pájaro de fuego Moltres, el pájaro eléctrico Zapdos y el pájaro de hielo Articuno.

Ash vuelve a dar el tipo en esta película, demostrando que está destinado a convertirse en un entrenador extraordinario. La película transmite valores ecologistas, y su mensaje es que cada uno de nosotros puede marcar la diferencia, que todos somos importantes. ¡De ahí lo de *La fuerza de uno!*

La presentación

... lleva el título de ***Pikachu: el rescate*** *y tiene lugar en un bosque encantado. Pikachu se encuentra con cuatro nuevos Pokémon, y los espectadores tienen ocasión de conocer a las nuevas especies en su hábitat natural.*



¡Mira, es un nuevo pokémon de tipo bicho!



Este pokémon eléctrico ha encontrado nuevos amigos.



En una cueva se realiza un numerito musical.



Texto: J. Orge

UNAS RISAS

Un motorista va a toda caña por la carretera y le da con el casco a un gorrión que pasaba volando por ahí. El motorista se da la vuelta, y tras ver que el gorrión aún respira, se compadece y lo lleva a casa. Lo mete en una jaula, aún inconsciente, y le coloca un poco de agua y un poquito de pan. El tío se marcha a trabajar y lo deja allí inconsciente...

El gorrión comienza a volver en sí y medio atontado mira a su alrededor, ve el pan... ve el agua... ve que esta rodeado de barrotes... se lleva las alas a la cabeza y grita: "¡Cagoentó, que me he cargao al de la moto!"

El jefe de una tribu africana va hablar indignado con el misionero local, mientras sotiene a un bebe de piel blanca entre sus brazos:

-"¡Una de mis mujeres ha tenido un hijo blanco! ¡Y tú eres el único blanco que hay por aquí!".

- "Hijo, la naturaleza a veces es imprevisible. Fíjate en esa cabra negra, que es la única de todo un rebaño de cabras blancas..."

El jefe se pone nervioso, mira a los lados para asegurarse que nadie les está escuchando, y le responde:

- "Mira, hagamos un trato: yo no cuento a nadie lo tuyo con mi mujer, y tú no cuentas a nadie lo mío con la cabra..."

El cura del pueblo necesita comprarse una capa nueva, y manda al monaguillo a hacer una colecta. El chaval se pasea con una hucha entre los parroquianos mientras recita: "Para la capa del cura... para la capa del cura...". La gente va echando algunas monedillas sueltas, hasta que el más bruto del pueblo va y le dice: "Toma, ¡cinco mil pesetas! Pero eso sí, ¡al cura lo capo yo!"

¿Qué hacen ocho bocabits? Un bocabyte.

1x PLAYSTATION ONE

¿Quieres ganar una PS One? Descubre la palabra clave y mándanosla al apdo. de Correos 14.112, ref.: AUTODEFINIDO 20, Madrid 28080. Nuestra pista de este mes: un popular videojuego hecho en nuestro país... ¡y que tiene pinta de convertirse en una saga! El nombre del ganador saldrá publicado en el número 22 de SCREENFUN.

Link es prota de... / Desarrolló Dreamcast · Descender / Las nuestras son de trucos · '... Pro Evolution' · Ordenador / Átomo con carga eléctrica · Cantar las ranas / Pistolas, rifles... · Escasas / Apache, sioux... · Mil romanos / Sociedad Anónima · Tiene tos / Heroína de 'Tomb Raider'

Asesinos a sueldo / Plantígrados · [1] · Neutro / CD-...

Glamouroso, lleno de lujo / Aborreces · Harás ruido al dormir / Reza · [5]

Va de una tierra a otra / Prota de 'Matrix' · Rogué a Dios / Marchar

Nombre bíblico / Barcelona · [2] · De lo más rara / Quinientos · [3] · Demente, ida

Plural / Urde un plan (al revés) · Tela suave (plural) / Afluente del Miño · Nada, cero · Consonante fuerte / Expediente... · Cloro / Monedas que se dan los novios

Preposición / Correo electrónico · Azufre / Detenla (al revés) · Oxígeno / En la foto · Anillo / Carbono

[4] · ¡Para, caballo! · Reptil de videojuego / Consonante muda · [8]

Para sentarse (al revés) / Existía · Una ex Alemania / Ingiere líquido

Negación / Perfume concentrado · Superhéroe: ...man / Observas, miras · Signo del zodiaco

'Star...' / Inicial del 'superfontanero' · Rey ruso · Consonante fuerte / Expediente...

Campeón / Entrenador de pokémon · Última letra / Mitad de 'nieves' · Segunda letra / Alienígena, marciano · Observa / Río alemán

Entristece / A vosotros · [6] · Potasio / En medio de 'poso' · Serie: 'South...' / Vas a dar al suelo · Relativo al aire / Consonante

Robert de... / Al revés: fusil · Atleta de videojuego: ... Lewis / T x 2 · Está de moda, es... / Chimpancé, al revés · Hogar

Realiza / Uno en romanos · '... Wars' / Vocal · [9] · Al rev., niño en catalán / '... the Kangaroo' · Cien en romanos / Mahonesa, alioli...

Posesivo / Al revés: '... Set Radio' · Matr. de Alicante / Conozco, al revés · Juegazo de lucha / '... of Empires' · Media sala / '... Raider'

Acercará algo hasta aquí / Exista · Inicial de Sega / Sufijo de infinitivo · Tomas nota / Entrega

Continúe / Vocal redonda · Nota musical · [7] · Me gusta, me... / Artículo femenino

Matrícula de Jaén · Oviedo · Portal de Internet · 50, en romanos / 2ª consonante · Consonantes de 'Masa' / Vocal · Letra silbante

[1] [2] [3] [4] [5] [6] [7] [8] [9] · Es un árbol y es un color rojizo (plural)









Cómic: Rolf Boyke.

LA COSA



Este chico lleva tantos guantazos encima que mira cómo se le ha quedado la cara, ¡aunque el peinado lo tiene intacto! Él es...



REGALOS PARA TODOS

¡Imagínate que el día de Navidad te encuentras el árbol con todos estos regalos! ¿Serías capaz de identificar de qué juego está sacado cada uno?

SE BUSCA



Estas dos imágenes de la película Dinosaurio tienen nada menos que siete diferencias. ¡Aunque a primera vista puede que te parezcan iguales! ¿Eres capaz de encontrarlas? ¡Pues a ver si es verdad!

LEYES DE LA IMPRESIÓN SEGÚN MURPHY

Según las leyes de Murphy, la tostada siempre se cae al suelo por el lado de la mantequilla. Y cuando vas a imprimir algo, ¿qué pasa?

1.- La impresión siempre será perfecta cuando lo que imprimimos no tiene la menor importancia.

2.- La impresión siempre será rápida cuando para imprimir disponemos de todo el tiempo del mundo.

3.- La cola de impresión bloqueará al sistema justo antes de acabar el documento que llevamos horas esperando.

5.- El cartucho de tinta siempre se acabará cuando queden unas pocas páginas por imprimir de tu importantísimo trabajo.

4.- Tras imprimir un extenso documento, observamos que el tamaño de la fuente es demasiado pequeño e impide la correcta legibilidad del texto.

6.- El maravilloso gráfico que hemos incluido en todas las páginas de nuestro documento, misteriosamente se ha transformado en una extraña mancha irreconocible una vez impreso el documento, por supuesto, nos hemos percatado de esta anomalía en la última página.

7.- Mientras el jefe espera impaciente el trabajo que nos había pedido, el papel se atasca y la impresora queda hecha un asco.

9.- El jefe está echando humo por las orejas, momento en el cual nos percatamos de que nuestro índice, pulgar y corazón, han sellado con tinta de forma indeleble el anverso y reverso del documento en cuestión.

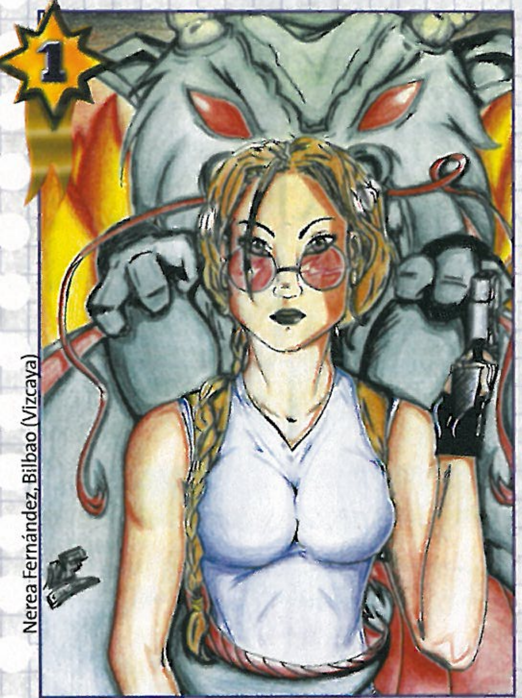
10.- Una larga impresión jamás genera errores antes de que la barra de progresión no haya cubierto el 95% de su recorrido.

Próximo mes: Final Fantasy

GALERÍA SCREENFUN

El próximo mes, ¡'Final Fantasy'! Valen dibujos de cualquiera de sus nueve ediciones. ¡Esperemos que no sean todos de Squall!

1



Nerea Fernández, Bilbao (Vizcaya)

Al recontar todas las Laras que tenemos en la redacción, nos hemos quedado con ésta de Nerea, que llevaba mucho tiempo en nuestra pared. La Lara de Rebeca solo falló por las proporciones, y la de Robert no está mal, pero sale muy cortada.



Daniel Domínguez, Cádiz

Cristina Blanch, Barcelona

¡Lara cambia de look! La propuesta de Daniel, aunque en blanco y negro, nos ha gustado por lo estilizado de su figura. Y la de Cristina acierta por el tema navideño, ¡y está dedicada a los lectores!



Rebeca Fernández, Vigo (Pontevedra)



Robert Roura, Girona

Aviso: ¡nos quedamos con los originales!

Más sobre plagios

Si queréis un buen ejemplo de plagio, dejad tranquilo a Digimon *y fijaos en* El juego del Gran Hermano. *Lo alquilé, para mi desgracia, y me di cuenta de que si el creador del* Pac Man *lo viese, armaría un escándalo. El desarrollo es el mismo: comer bolitas en una especie de laberinto e intentar que los demás no te coman. Si te tragas un objeto especial, te conviertes en el devorador. Sólo han añadido a los participantes del* Gran Hermano *y la casa. Un retrato patético de un programa que ha roto el esquemas. Si veis este juego, rechazadlo, ¡no tiene nungún parecido con* Los Sims!

Carlos, Barcelona

¡Gracias por el aviso!

Elegir una consola

¿Soy un engendro por no tener consola? Si con mi ordenata yo me apaño. En caso de que me decida a comprarme una, ¿vale la pena comprarse la Dreamcast sólo por el Virtua Tennis*? ¿No es muy cara la PS2? Tendría que estar pagándosela a mis padres durante 40 años. ¿No sería mejor que me hiciese con la PSOne, que es más barata? ¿Y qué hay de la X-Box? La Nintendo 64 está bien de precio, ¿me compro ésa? Y no me vengáis con eso de "depende", ¡quiero una respuesta clara!*

Y otra cosa: ¿es verdad ese rumor de que la GB Advance valdrá 100.000 pelas? ¿No es un precio abusivo?

Pablo, Alberique (Valencia)

La Dreamcast es probablemente la mejor solución para tu caso. La PSone y la Nintendo 64 van para el asilo, y la máquina de Sega, aunque no tiene un futuro tan brillante como la PS2, aún va a dar mucha guerra y se adaptaría mejor a tu presupuesto. Por otro lado, la Nintendo 64 tiene algunos títulos que sería un crimen perderse:* Perfect Dark, *los dos* Zeldas, *los juegos de* Mario... *Te recomendamos que descartes la PS2 hasta que te la puedas permitir: no tiene sentido que te endeudes hasta las orejas si con otras consolas te lo puedes pasar igual de bien.

¿100.000 pelas por la GB Advance? ¡Eso es un disparate, no costará tanto!

Adicta al rol

Me llamo Jenni, y soy una adicta al rol. Me gustaría que me recomendarais algunos juegos decentes, porque no me apetece romper el cerdito para comprar una basura. Mi dilema empieza con los Final Fantasy*: me he pasado los dos, y no me queda nada por hacer en ninguno. También me he pasado el* Legend of Legaia *(me pareció muy infantilón y sencillo). El* Vagrant Story *me confunde un poco más (es que está en inglés).*

Te íbamos a recomendar el* Grandia, *pero si dices que el inglés se te atraganta... Tal vez lo mejor sea esperarte al* Legend of Dragoon, *que tiene buena pinta.

Y unas preguntas:

1) ¿Cuándo sale el FFIX?

Creemos que en febrero.

2) En Japón han sacado su banda sonora. ¿La sacarán también aquí?

Te recomendamos pedirla en una tienda de productos de importación.

3) Si tengo 13 años, ¿qué libros de rol están mejor para mí? ¿Hay alguno con historias parecidas a las de los Final Fantasy?

Cualquier libro te vale, ya que las historias te las tienes que inventar tú. Tal vez* Vampiro: La Mascarada *sea una buena elección, ya que se presta mucho al desarrollo de los personajes.

4) Si Final Fantasy VIII *es animación por ordenador, ¿cómo es que salen tantos actores para un mismo personajes?*

Hmmm... ¿Tal vez por el tema de la captura de movimientos?

5) Saldrá algún Resident *para PS, o ya serán todos para PS2?*

No te lo podemos confirmar, pero creemos que ya no saldrán para PS.

Jennifer, Madrid

Hacer los juegos en casa

En la próxima SCREENFUN podríais dedicar por lo menos dos páginas a explicar cómo se hacen los personajes, movimientos de cámara, efectos de luz y animación de juegos como Grandia II, Final Fantasy IX *o* Dinasty Warriors 2. *Así los podríamos hacer en casa. Por favor, ¡una lección de multimedia a la juventud!*

Paulo, Caminha (Portugal)

Es mucho más complicado de lo que piensas. Te sale más rentable comprarlos ya hechos.

El noble arte del peloteo

He leído estos últimos días cartas de gente que criticaba el arte del vulgarmente llamado "peloterismo" en esta magnífica revista, SCREENFUN, que además de ser unas de las mejores del mercado tiene el personal más eficiente que he visto nunca, una redacción excelente y unos reportajes inigualables. ¡Qué miedo debe tener la competencia con una revista de tan alta elaboración en el mercado! Pues bien, quería decir que el peloterismo, además de ser necesario en una sociedad tan refinada como la nuestra, es un magnífico arte que debemos conservar para siempre.

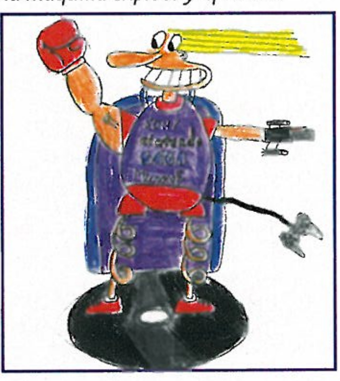
¡Viva el peloterismo!

Jordi Puig, Barcelona (Badalona)

Normalmente, solemos recortar el peloteo para que las cartas no ocupen tanto espacio, pero éste ha sido un caso especial. ¡Ejem!

A la caza de la gorra

Había una vez un hombre muy listo que inventó una máquina para convertir personajes literarios en personas. Un día, metió una SCREENFUN, la máquina explotó y apareció:



P.D.: El dibujo no está muy bien hecho, pero, ¿y la buena voluntad? ¿Y la imaginación? ¿Y las ganas de tener una gorra? ¿A que mola su súper brazo?

Jorge, Alicante

Sí que mola, sí. Pero la gorra se la ha llevado otro, ¡lo sentimos!

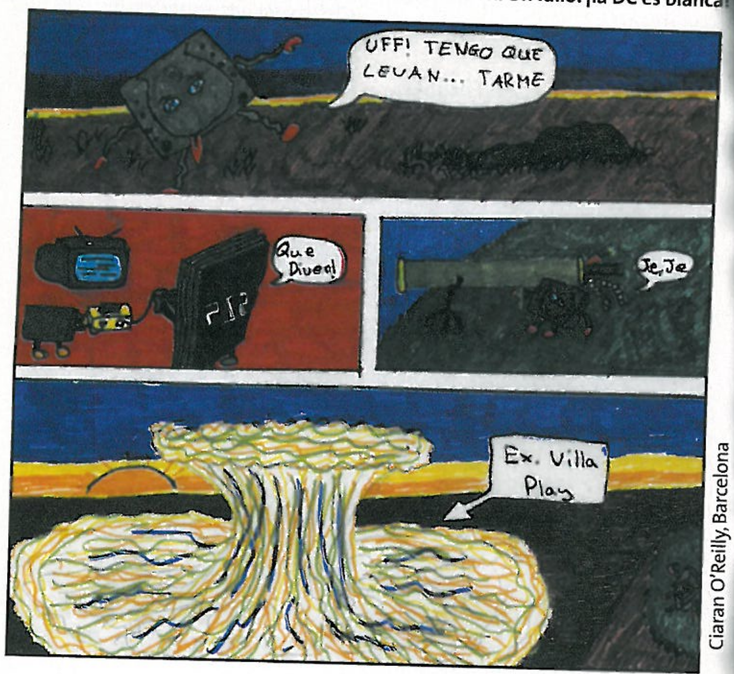
El clan Mario

Me gustaría que me aclararais algo sobre el clan Mario:

Si Mario es novio de Peach, entonces Baby Mario es hijo de ellos dos, ¿no? Y Daisy, que es hermana de Peach, tía de Baby Mario y cuñada de Mario; pero, ¿qué es de Luigi? ¿Son novios? ¿Toad es simplemente amigo de Peach, o

¡Cómics en SCREENFUN!

Tras la aparente derrota sufrida por la DC en el cómic de SCREENFUN 18/00, (obra de Carlos Tejedor), Ciaran O'Reilly nos manda la sorprendente continuación, donde VillaPlay es aniquilada por completo. Ojo al detalle de que la PS y la PS2 estan jugando con la N64, tal y como anunciaron. Un fallo: ¡la DC es blanca!



Ciaran O'Reilly, Barcelona

LA CARTA DEL MES

Sorteamos cinco gorras todos los meses entre las cartas recibidas, publicadas o no. Pero hay dos gorras más, las más chulas, que están reservadas para la carta o dibujo del mes. ¡Asegúrate de incluir tu dirección para optar a ellas!

Esta carta es en respuesta a las opiniones que Aoshi y Juan Luis expresaron en el número anterior:

Aunque estoy de acuerdo contigo en lo de Lara Croft (también reconozco que esta muy buena), no te perdonaré jamás que te metas con Snake y con Link.

Snake puede que fume, sí, pero sólo se mete diazepam para manejar mejor el rifle de francotirador. Y además, ¿quién te ha dicho que tenga que ser un ejemplo para la juventud? Nadie obliga a nadie a seguir sus pasos. Y Jill puede que sólo intente salvar el pellejo, pero no creo que tú, en su situación, te dedicaras a salvar víctimas de los zombis y poner en peligro tu propia vida. Y Link, lo que hace es cumplir la misión que le han confiado y usa un arma menos abyecta y más noble que las que usan otros héroes como Logan: una espada. Yo también puedo decir unas cosillas de tu amigo Gabe: no es más que otro exterminador yanqui de encefalograma plano, sólo sabe matar, y cuando habla en la edición española, parece que tenga un zapato en la boca. Sus aventuras, ademas ser menos interesantes que la vida sexual del payaso del McDonald's, están totalmente fuera de lugar, y parecen un refrito de los guiones de otros juegos mas populares. ¿Y por qué cuando corre parece que lo hace sobre pieles de plátano? Por si fuera poco, siempre va por ahí con ese chandal, que parece comprado en las rebajas de Carrefour (menos cuando le exigen ir de esmoquin). Así que la proxima vez revisa tus comentarios sobre otros héroes, ya que pueden ofender a sus fans.

P.D.: Aoshi, si supieras algo de anime, sabrias que 'Digimon' es SD (SuperDeformed) a propósito.

Kingbird, Mallorca

Hemos recibido otras cartas contestando a Juan Luis, pero ésta nos ha parecido la más representativa. El tono es un poco agresivo, pero quien siembra vientos...

hay algo más? ¿Bowser tiene algo que ver con Koopa?

Si Wario y Waluigi (el de Mario Tennis) son hermanos, ¿qué son entonces respecto a Mario y Luigi? ¿Y de Baby Mario?

Y si Mario es o era enemigo de Donkey Kong (DK), ¿Baby Mario es enemigo del hijo de DK? ¿Con qué afortunada tuvo DK su hijo? Y si DK tuviera un hermano, ¿sería enemigo de Luigi?

Por favor, respondedme, ¡porque tengo la cocorota hecha un lío!

Joaquin, por e-mail

Según Nintendo, Baby Mario no es más que el propio Mario cuando era niño. Muchos sospechan, como tú, que en realidad es un hijo que tuvo con Peach, pero eso es un rumor que Nintendo niega. No olvides que Mario y Peach no han formalizado todavía su relación...

Si Mario y Peach se casasen, Daisy y Luigi serían concuñados, aunque no está confirmado que sean novios. Desde luego, ¡harían buena pareja!

Creemos que Wario y Waluigi no están emparentados con Mario y Luigi.

Toad y Koopa son los sicarios de Peach y Bowser, pero si hay algo más ahí, tampoco lo sabemos.

El hijo de Donkey Kong (DK Jr.) debe tener por madre a Candy (la mona que proporciona los instrumentos en DK64). Lo que nosotros nos preguntamos es: si DK tiene un sobrino (Diddy), ¿quién es su hermano? ¡Hay algo muy sospechoso en todo esto!

La estratagema de Sony

El hecho de que la PS2 valga ahora 74.000 pts. me parece una estratagema inteligente, pero ruin, de Sony, porque sabe que en España hay fanáticos de todo lo que es Playstation, y que se van a comprar la consola valga lo que valga. Pasadas las navidades, harán una rebaja, habiéndole pegado un sablazo y un corte de mangas a los pobres desgraciados que "se la querían comprar antes que nadie" (palabras en boca de un amigo que también ha hecho el subnormal al comprársela), y que se darán cuenta de lo tontos que fueron por no esperar un poco.

Y en lo referente a Dreamcast, me parece una consola bastante buena, pero con el fallo de que sólo saca juegos tipo recreativa, y por tanto muy cortos (algunos se salvan, como el Jet Set Radio y el Shenmue). Aparte, el módem que tiene me parece ridículo hasta para España. En América se estarán tirando de los pelos los que la hayan comprado, porque allí la red de telefonía en Internet es bastante mejor que en España.

Er_Sevi, por e-mail

Creemos que la PS2 no bajará de precio tan rápidamente como dices, aunque en un año la rebaja es casi segura. La Dreamcast americana tiene un módem de 56K (frente a los 33K de la Dreamcast española), y van a sacar otro para conexiones más rápidas.

Sony contra Nintendo

La Nintendo 64 es la peor consola del momento. Para empezar no se puede piratear, por lo que comprarte un juego supone ahorrar varios meses para conseguirlo. Como van en cartuchos, tampoco hay CDs de demo, y no puedes probar un juego sin tener que alquilarlo antes. La calidad de sus títulos es bastante mediocre, y no se pueden comparar con la de mi querida PS. Y por cierto, en el nº 19 regalabais un póster gigante de dos caras. Me pregunto quién habrá sido el tonto que ha puesto en su cuarto a ese pitufo verde de Link en vez a la atractiva Lara Croft...

P.D.: ¡Viva la Playstation! ¡Abajo la Nintendo 64!

Samuel, Almuñécar (Granada)

Llevo mucho tiempo comprando revistas del sector (unos 6 años), y desde que salió la Nintendo 64, he visto como se le ha estado restando el protagonismo que merece. Esto parecería normal o lógico si fuese una consola un tanto mediocre y con juegos chorras, pero no es el caso. Creo que la causa es su inferioridad en número de usuarios frente a la Playstation (gracias al pirateo incontrolado). Yo tengo la Play y la N64, con los mejores juegos de ambas (FFVII y FVIII, Driver, los Tomb Raider, MG... de la Play, y Ocarina of Time, Majora's Mask, Mario 64, Goldeneye, Perfect Dark, DK64... de N64) y os puedo asegurar que la Nintendo 64 no tiene nada que envidiarle a la PS. Los mejores juegos del mercado actual son de la Nintendo, y ésta ha sido la mejor consola en mucho tiempo.

¿A quién no se le cayó la baba cuando vio por primera vez a Mario en perfectas 3D? También quiero decir que Nintendo es la que más innova en el sector gracias a su conocida filosofía de "ir a la suya".

Toni, Arenys de Mar (Barcelona)

Qué bonito: una misma revista, y lectores tan diferentes. ¡Nos encanta!



Staff

Redacción SCREENFUN: Jacometrezo, 15, 3ª planta, 28013 Madrid.
Teléfono: 915 476 800. Fax: 915 427 160.
E-Mail: screenfun@bauer.es

Director: Jorge Martínez
Subdirector/Dir. Arte: Álvaro García
Maquetación: Raúl Blázquez, Pío Blanco
Edición: Puri Ruiz
Redacción: Gabriel Pérez-Ayala
Traducción: Marta Muñiz
Colaboradores: Daniel Palomares, V. Icho, Cristina Cantarero, Javier Sevilla, Raúl Sánchez, Jose María Aramburu
Documentación: Encarna Domínguez

Edita: Heinrich Bauer Ediciones, S.L. S. en C.
Diseño y contenido original: Equipo BRAVO-SCREENFUN.
Publicidad: Carmen Valero.
Exclusiva de publicidad: TPC. Stefanie Franck. Jacometrezo, 15, 28013 Madrid.
Teléfono: 915 476 800
Fax: 915 413 523
E-mail: tpc@bauer.es
Impresión: Altair-Quebecor.
Distribución: Dispaña, S.L. S. en C.
Teléfono: 914 179 530
(Distribución en Argentina: York Agency. Distribución en México: C.A.D.E.).
Depósito legal: M-10376-1999. Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 420 ptas., transporte aéreo incluido.
Printed in Spain, 22/3/01.
Solicitado el control de la O.J.D.

¡Un poco más de variedad!

Yo es que no entiendo a la gente. A ver, ¿por qué todos quieren a las mismas? Variemos un poco, tíos. Sniper Wolf, Nina, Helena, Lei Fang y Kasumi también están buenas, y nadie ha dicho nada. Por Dios, ya estoy harto de encontrarme a la misma gente que siempre dice de los mismos juegos: que si Final Fantasy VIII, Final Fantasy VII, *y muchos otros. ¿No saben que hay que cambiar de juegos? Pues mirad, mi juego favorito está claro:* Tomb Raider *(y aunque me he quejado de que siempre se habla de los mismos, a mí me gustan los de pensar, y éste es un gran ejemplo). Y mi personaje favorito, sé que os va a extrañar, es Liquid Snake. Me encanta su papel en el* Metal Gear Solid. *Lo malo es que acaba muriéndose, pero no pasa nada.*

P.D.: estoy dudando entre Vagrant Story *y* Rayman 2, *¿cuál recomendáis?*

Carlos, Vall D'Uixó (Castellón)

Las chicas que citas están muy bien, pero en los juegos en que aparecen no compartes con ellas emocionantes aventuras. Así es más difícil cogerles afecto. Liquid es un personaje muy interesante y apasionado. Pocos juegos pueden presumir de tener un malo con motivaciones tan bien detalladas. Además, pega más fuerte que Snake, lo cual no tiene poco mérito.

Te recomendamos* Vagrant Story, *porque es un juego que sólo podrás jugar en* Playstation. Rayman 2 *te lo puedes jugar en otras plataformas.

Chicas pechugonas

Jugué al FFVIII *y me encantó, sobre todo, Rinoa, su personalidad, y su forma de ser, y no sus TETAS. No como* Tomb Raider, *que tras jugarlo he llegado a una conclusión: los de Core son unos guarros. Y no por las extensas y triangulares TETAS de Lara, sino porque te das media vuelta y la cámara enfoca a sus TETAS. Lo único que quieren es atraer al público masculino. Y Squaresoft trata de atraer al femenino con Squall.*

Algunas veces he visto a Jill, y me ha parecido bastante atractiva. No conozco su personalidad, porque no habla mucho, pero... está bien.

He visto algo del FF9, y los personajes femeninos NO TIENEN TETAS.

En fin, que esto es lo que hay. Me gusta Rinoa.

P.D.: ¡Vivan FFVII *y* FFVIII! *¡Viva Galicia! ¡Y viva toa España!*

Óscar, Nigrán (Pontevedra)

¿Qué pasa con las tetas grandes? ¡No tienen nada de malo! Y una recomendación: juega al RE:* Code Veronica. *¡Lo vas a flipar!

P.D.: Ya vale de vivas, ¿no?

Ahora nos toca a nosotras

El otro día fui a comprarme un juego de la Play. No sabía cuál elegir hasta que vi el Final Fantasy VIII. *Me pregunté: "¿A qué tanto alboroto?", así que lo compré. Luego lo comprendí, porque no podía dejarlo. Pero hay una cosa que me cabrea: que saquen a la venta mochilas, relojes, pósters, figuritas, camisetas, cómics... de Lara Croft. Y lo que es el colmo, hay una chica que la representa para hacer una película: Angelina Jolie. ¿Y por qué no pueden hacer lo mismo con Squall? Porque el tío también está muy bueno; ¡que busquen un actor que se le parezca y que hagan una película! No es que odie a Lara: al contrario, la aprecio, pero los chicos ya han disfrutado mucho con ella y ahora nos toca a nosotras, las chicas, pero con Squall.*

P.D.: Sacad un póster gigante suyo en la revista. Ya sé que soy muy exigente...

Marina Barcelona

Es muy difícil que un videojuego llegue a hacerse película. Si hiciesen más juegos con Squall de protagonista, tal vez habría alguna esperanza. Y sobre el póster gigante, ¿no te vale el de Link del número pasado? Si es un chaval muy majo...

¿Donde estabais vosotras?

Estoy muy harto, mucho, de las tías que piden más Squall y menos Lara, que se quejan de que no las dejamos jugar, de que quieren más Final Fantasy, *etc... ¡menudo morro! ¿Donde estaban ellas antes del* Final Fantasy? *Porque, por si no se han enterado, el mundo del videojuego ya existía antes de Squall. Los tíos llevamos apoyando a esta industria desde que nació, mientras que ellas ni se dignaban a mirar un pad, ¡y ahora vienen con reclamaciones, como si hubiesen estado aquí de toda la vida! Si cosas como* Final Fantasy VIII *han visto la luz es porque NOSOTROS hemos estado años y años comprando videojuegos, así que no vengáis ahora con milongas. ¡Que se compren el* Barbie Adventures, *o como se llame, y que nos dejen en paz!*

Vicious, por e-mail

No te confundas: siempre ha habido chicas en el mundo del videojuego, lo que pasa es que ahora meten más ruido que antes.

En defensa del rol

Estoy un poco molesto con la carta de Jose Luis de Sevilla del nº16. En mi opinión, los juegos de acción pecan justo de lo que él describe. ¿Qué haces en un Quake *o un* Turok? *Andar, matar, andar, matar, hablar... ¡ups! Es cierto, en los shooter no se habla, sólo se mata y se anda por pasillos idénticos al anterior. Mucha acción, pero poquita cosa para pensar. Yo creo que un juego debe tener un guión interesante, una duración decente y una mecánica atractiva. ¡Y eso a los* Final Fantasy *les sobra por todas partes! Tienen unos guiones que superan a cualquier película, una mecánica de juego súper compleja, con miles de estadísticas, y unas batallas estratégicas que son lo mejor programado nunca.*

Por cierto, el dibujo de Squall decapitado era de mal gusto. No deberíais haberlo publicado.

Zell Dincht, Lanzarote (Las Palmas)

Hemos tenido que suprimir tus reflexiones sobre Cloud y Squall, porque es un tema sobre el que ya se ha debatido mucho, y no queremos reavivar esa polémica. Rogamos tu comprensión.

El dibujo de Squall era una alegoría del pasaje bíblico de David y Goliat; no nos pareció de mal gusto.

Chip en la PSOne

¿La nueva PSOne soporta el chip? ¿Es compatible con todos los juegos de PS y PS2? ¿Y con todos los periféricos también? Por favor, respondedme en el número 19, porque estoy pensando comprarme la PSOne en navidades y necesito saberlo. ¿La Ps2 no tiene chip?

¿Es legal el emulador Connectix VGS? *¿Y si* Bleem! *es un emulador legal, porqué funciona con juegos piratas?*

Os pido mil perdones si no os gusta que tenga juegos piratas, pero os diré que sólo pirateo lo que no hace honor a su precio. El Metal Gear Solid, *el* ISS Pro Evolution *y algunos más los tengo originales, pero otros como el* FIFA 2000 *me he visto obligado a piratearlos, ya que son muy caros para lo que ofrecen.*

Ángel, Astorga (León)

Tu carta nos ha llegado justo cuando el nº 19 salía a la calle, así que nos ha sido imposible contestarla antes. La PSOne es exactamente igual que la* Playstation *de toda la vida, y por lo tanto no funciona con los periféricos y juegos específicos para PS2. Sobre el tema de los chips ya sabes lo que pensamos, ¡SCREENFUN está totalmente en contra de la piratería!* Bleem! *no está diseñado para funcionar con juegos piratas, pero sí con copias de seguridad de los juegos originales. ¡Deben ser los usuarios los que no abusen de esa posibilidad! Lo último que hemos oído del* Connectix VGS *es que su legalidad se estaba decidiendo en los tribunales. ¡No sabemos cómo acabó la cosa!

Todavía no los he matado

Yo quería dar mi voto a favor de los juegos de Final Fantasy, *porque si un niño tonto se vuelve loco y los psicólogos le echan la culpa a un juego, me parece un poco horroroso. Yo tengo 17 años, tengo una colección de espadas y dagas, el FF VIII y el VII, me gustan los juegos de rol y todavía no he matado a mis padres (y no lo voy a hacer). Con esto quiero hacer un llamamiento a los padres de los chavales del nuevo milenio para que jueguen un rato a los* Final Fantasy *un rato y verán lo que les espera.*

Víctor, Alcázar de San Juan (C. Real)

Seguro que tus padres se sienten aliviados cuando lean tu carta.





¿Has decorado tu consola con tus propias manos? ¿Le has añadido algún elemento para mejorar su funcionamiento? ¿Le has construido algún mueble para colocarla en un lugar privilegiado? Si es así, ¡mándanos una foto! Entre todas las que recibamos, elegiremos la consola más fardona. ¡Y danos tu dirección, porque habrá un regalo especial para el ganador!

Por carta: Redacción SCREENFUN
ref.: Consola súperchula.
apdo. de Correos 14.116
Madrid 28080
Por E-mail: screenfun@bauer.es



BREVES

No tengo consola... ¡y me he enganchado al *Final Fantasy VIII!*
¡Caray con el *Final Fantasy!* ¿Te lo has inyectado en vena, o algo así?

Un vecino me dejó su PS una semana y...
Ah, ahora se explica. ¡Menos mal!

¿Squall no es un poco soso? ¿Irvine no es bastante chulo?
Cada cual es como es.

¿Hay algún cómic de *Sailormoon?*
Sí, pero es diferente de la serie de TV.

¡Por fin encontré el primer *Tomb Raider!* Lo tenían en un Pryca, y ya me lo he pasado tres veces. Es muy fácil, ¿no creéis?
No nos parece fácil, ¡lo que pasa es que los otros son difíciles!

En el sorteo del autodefinido, ¿se manda la palabra clave o toda la página?
Con la palabra clave, vale.

¡Las postales son muy caras!
Una carta en un sobre también vale.

¿Leéis todas las cartas de los sorteos?
Sólo abrimos las cartas premiadas.

¿Los personajes de *Jet Set Radio* son en 2D? ¿No se verán raros al moverse?
Son en 3D, y se mueven muy bien.

¿Cómo puedo hacer ver a mi padre que una consola te cambia la vida?
Quizá él no quiera que cambie...

Haced una fotocopia a color de mi dibujo y devolvédmelo, ¡no seáis roñosos!
Hazla mejor tú, ¡lo que se da, no se quita!

¿Es obligatorio el Expansion Pak para poder jugar al *Zelda: Majora's Mask?*
Sí.

¿Cómo podéis publicar un dibujo con Pikachu ahorcado? ¡Os habéis pasado!
Eh... Sólo fue una broma de una lectora.

¿Bajarán el precio de los juegos de PS cuando salga la PS2?
Ya lo están haciendo.

¿Por qué los juegos salen antes en Japón y en Estados Unidos?
Porque los suelen hacer allí.

Yo preferiría ser un personaje del *Dead or Alive 2* y comerme a besos a Ein.
Mala idea. Seguramente pensaría que vas a atacarle, y te tiraría por la ventana.

¡Os escribí una carta de dos folios y sólo me habéis sacado una frase en breves!
Es que sois muchos los que escribís, y no hay espacio para todos.

¿Por qué no ha salido mi dibujo? ¿Tan malo era como para ni mencionarlo?
Hay montones de dibujos geniales que guardamos para su futura publicación.

¿Bajarán el precio de los juegos de PS cuando salga la PS2?
Ya lo están haciendo, poco a poco.

En el *FIFA 2001,* Mendi parece más bien una transformación de Son Goku.
Al menos no tiene los pelos de punta.

¡Si tenéis una NES, desempolvadla y jugad al *Faxanadu!*
¿*Faxanadu*? ¡No nos suena de nada!

Los chistes del nº 18 y 19 son los mismos.
Lo hicimos a propósito, para ver si estábais atentos (¿ha colado?)

¿Qué tal si hacéis un concurso de disfraces entre todos los lectores?
Mándanos una foto tuya disfrazada y luego veremos.

¿Porqué sale Larson, el de *TR I,* en el *TR V?*
Es que TRV es como una crónica de las aventuras pasadas de Lara.

¿La N64 lleva la tarjeta de memoria de regalo cuando te la compras?
No. Ninguna consola la lleva.

¿Van a salir más juegos para PSOne? ¡Decídmelo claro, o no me la compro!
Cada vez saldrán menos.

Ganadores del nº 18

Playstation: Javier García Moreno. Game Boy: Angel Rodriguez Candelario. Taza Carton Network: Francisco A. Martínez Gómez, Francisco Martín Masip Sáez, Daniel Martínez, Cristina Quevedo Ruipérez, Elena Oliver Lloret, Alberto Jiménez Suárez, Luis Ledo Díez, Eva Sanz González, Borja Bañuelos Illescas, Sergio Cifuentes. Gorra SCREENFUN: Cristina Blanch Coral, Adriá Blanco, Leyre Riera Pérez, Samuel González, Dana López, Iria Ros Piñeiro, Julián Expósito. Warhammer: Álvaro Torrente Moreno. Libro Ilustraciones: Nestor Luján García, Carlos Sanz Muñoz, Cristina Guerrero. Lote de cómics 'Bone': Javier Guerrero. Snowboard virtual: José Cerro Castro, José Montero Castro. Juegos TOP 20: Inma Gómez Navarro, Salvador Banacloche, David García Pascual, Ramón Ramirez Ramos, Lina Bosch.

DE LA PÁGINA 92-93



REGALOS PARA TODOS

1-Space Race
2-Zeus
3-Grinch
4-Zelda
5-Tomb Raider
6-Gift
7-Donkey kong
8-Quake III

SOLUCIONES

DEL NÚMERO 19/00

	S		R		S		O		O		S		O		R
P	O	K	E	M	O	N		O	D	I	E	S		T	A
	S	I	M	S		O	L	I	A		P		A	I	T
E		S	O	P	A		E	A		C	A	R	N	E	S
	E	S		A	S	T	A		R		S	O	T	S	E
P	D		U	C	I		S	T	A	R		I	Z	A	R
	D	O	G	M	A						L	A		S	
S	I		T									S	A		C
	E	B		N	A						R			I	A
A		R	A		N							P	E	R	U
	Z	E	L	D	A						I	S	S		S
M	O	T	O		I						V	I		R	A
	C	O	L	O	R		M		D		A	Q	U	E	L
M		N		T	O	S		C	I	A	N	U	R	O	
	R		M	E	S		C	A	O	S		E	R		C
S	E	P	I	A		B	A	L	S	A	S		S	I	L
	S	A			A	I	L		A		O	G		T	A
D		S	E		T	O	M	B		B	R	O	T	A	R
	P	E	R	S	O	N	A		R	U	B	R	I	C	A
M	O	T	O	R	A	C	E	R		P	O	E	M	A	S

SCREENFUN
CUESTIONARIO 20

Envíanos este cuestionario y nos ayudarás a hacer una revista más acorde con tus gustos. ¡Sorteamos una Game Boy Color entre todos los que participéis!
SCREENFUN, ref.:Cuestionario 20, apdo. 14.116, Madrid 28080.

NOMBRE:..

DIRECCIÓN:.. Nº:........ PISO:..................

CÓDIGO POSTAL:.................. TELÉFONO:........................ EDAD:........

1. ¿Qué consola te interesa o de cuál querrías tener información?

PC ☐
Playstation ☐
Playstation 2 ☐
Nintendo 64 ☐
Nintendo GameCube ☐
Game Boy Color ☐
Dreamcast ☐
X-Box ☐

2. ¿Qué tipo de juegos prefieres?

Estrategia ☐
Shoot'em up ☐
Beat'em up ☐
Simulación ☐
Plataformas ☐
Rol ☐
Aventura ☐
Simuladores deportivos ☐

3. ¿Cuál es tu personaje favorito de los videojuegos?

....

4. Las tres páginas que más me han gustado han sido:

1ª.............................. 2ª.............................. 3ª..............................

5. Las tres páginas que menos me han gustado han sido:

1ª.............................. 2ª.............................. 3ª..............................

6. ¿Te interesan las siguientes páginas?

Bonus Level Sí ☐ No ☐ Por qué.................................
Cine Sí ☐ No ☐ Por qué.................................
Hardware Sí ☐ No ☐ Por qué.................................
Rol y estrategia Sí ☐ No ☐ Por qué.................................

7. ¿Qué otras revistas de videojuegos o informática sueles comprar?

....
¿Por qué?..

8. ¿Cuál crees que es el mejor videojuego de la historia?

....

9. ¿Qué echas de menos en SCREENFUN?

....

10. ¿Tienes teléfono móvil? ¿Qué marca y qué modelo?

....

11. De los regalos que ha hecho SCREENFUN, ¿cuál ha sido el que más te ha gustado?

Pegatina PSX ☐ Pegatina N64 ☐ Megapósters ☐ Otros..........

12. SCREENFUN es mensual; ¿por qué la compras?

Porque es muy completa ☐ Por el tema de portada ☐ Por el regalo ☐

ScreenFun ¡SORTEO!

¡Entra bien en el nuevo año llevándote un regalo de SCREENFUN! Aquí tienes todos los que sorteamos en este número, ¿te gustan? ¡Pues escríbenos! Acuérdate de apuntar la referencia del sorteo y enviar una carta o postal al apartado de correos que viene en la estrella de la página correspondiente. Muchos habéis intentado participar por correo electrónico, ¡pero por ahora no hemos encontrado ninguna mano mágica e inocente capaz de introducirse dentro del ordenador! Así que recuerda: ¡ármate de tinta y papel, y sobre todo, de suerte!

SCREENFUN

Pág. 80 1 Maletín 'El Libro de la Selva'





En este maletín del *Libro de la Selva* encontrarás el juego y una alformbrilla controlador para que muevas el esqueleto al son de los ritmos de la selva ¡y escuches su llamada para ponerte a bailar como sus personajes!

Ref. Libro de la Selva

Pág. 26 5 Juegos 'Zeus'



¿Quieres ser el dios de los dioses por un día? Entonces, juega al *Señor del Olimpo, Zeus*. ¿No lo tienes? ¡Escríbenos, porque puede ser tuyo!

Ref. Juego Zeus

Pág. 63 5 Juegos 'Gift'

Si tienes suerte, podrás hacerte con unos de los cinco juegos *Gift* que sorteamos y guiar a este simpático bicho rojo por todos sus niveles.



Ref. Gift

Pág. 15 5 Camisetas 'Incredible Crisis'

¿Te gusta esta camiseta de *Incredible Crisis*? ¡Puede ser tuya! Solo has de enviarnos una postal con tus 5 juegos favoritos, apuntar la referencia que ves abajo, ¡y esperar a tenersuerte!



Ref. Éxitos 20 camiseta

Pág. 15 5 juegos 'Incredible Crisis'



Quizás prefieras llevarte uno de los cinco juegos *Incredible Crisis*... ¡Entonces, envíanos esta referencia para hacerte con él!

Ref. Éxitos 20 juego

Pág. 86 5 Camisas o 5 Gorras 'Monkey Island'

¡Prepárate para la aventura! ¿Qué mejor que una gorra o esta bonita camisa para cruzar los mares en tu buque pirata?



Ref. Gorra o camisa Monkey Island

Esta pequeña pero potente PS One está buscando un dueño, ¿quieres hacerte cargo de ella? Mándanos una postal y si eres afortunado, ¡pronto estará contigo!

Pág. 92 1 PSOne

Ref. Autodefinido 20

Pág. 89 5 Huchas 'Vaca y Pollo'

Empieza bien el año ahorrando dinerito para comprarte muchos videojuegos: ¡confía tus duros a *Vaca*!

Ref. Hucha Vaca y Pollo

Pág. 94 1 Game Boy Color

No te puedes quedar sin tu consola de bolsillo, por eso te damos la oportunidad de que sea tuya. ¡Ojalá tengas suerte y puedas llevártela donde quieras!



Ref. Cuestionario 20

Pág. 66 10 Juegos 'Air Attack 2'

Móntate en el helicóptero de plástico de *Army Men: Air Attack 2* y arrasa con todo lo que se interponga en tu camino. Pero primero, ¡consíguelo!



Ref. Áir Attack 2

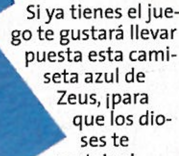
Pág. 96 5 Gorras SCREENFUN



Además de contestar a todas vuestras cartas, publicar las más interesantes, ¡SCREENFUN te regala una gorra como esta si eres uno de los cinco elegidos!

Ref. Cartas del lector 20

Pág. 26 6 Camisetas 'Zeus'



Si ya tienes el juego te gustará llevar puesta esta camiseta azul de Zeus, ¡para que los dioses te protejan!

Ref. Zeus camiseta

Pág. 88 1 Pack de 2 tomos 'Nori-taka'



¿Te interesan las aventuras del pequeño *Nori - Taka*? SCREENFUN te da la oportunidad de que te pongas al día con los dos tomos que tenemos para tí.

Ref. Nori-Taka

Pág. 1 Pack de 2 cintas 'Utena'

¿También eres fan del anime? Entonces, no dejes pasar este sorteo, ¡podrás ver estos dos episodios de *Utena* en tu video!



Ref. Utena

Pág. 73 10 Packs Juego + guante + llaveros 'Ready 2 Rumble Boxing Round 2'

Defiéndete de los golpes que te depara la vida con estos pedazos de guantes de boxeo inflables. Además te llevarás unos llaveros de guantes pequeños, ¡por si los otros te parecen demasiado grandes! Y después de entrenarte con ellos ya estarás preparado para el *Ready 2 Rumble Boxing 2* de Playstation que viene incluido en este pack. Corre, escríbenos, ¡tienes muchas posibilidades!



Ref. Ready 2 Rumble

Texto: Marta Muñiz Fotos: Álvaro García.

Estás cubierto de polvo?



O de aceite?



O de lodo?



O, congelado de frio?



¡Entonces es que has estado jugando con Stunt Rally!





Crea alocadas pistas de competición para divertirte con Stunt Rally.



NINTENDO ®, GAME BOY™ AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.









COMPRA TU DREAMCAST PARA JUGAR EN LA RED CON TODO EL MUNDO.



TE REGALAMOS
EL CD PLANET RING CON CUATRO JUEGOS Y EL PERIFÉRICO MICROPHONE.





Consigue la primera videoconsola con acceso a Internet y aprovecha todas las ventajas de la Tarifa Plana de Telefónica. Disponible en Tiendas Telefónica y en www.telefonicaonline.com.

Promoción asociada a la contratación de la Tarifa Plana de Telefónica. Condiciones de la Tarifa Plana de Telefónica: de lunes a viernes de 18 h. a 8h., fines de semana y festivos de ámbito nacional todo el día por sólo 2.750 ptas. al mes. (No incluye I.V.A.). Sujeto a disponibilidad del proveedor de acceso a Internet.
Promoción válida hasta el 31 de enero de 2001 o hasta fin de existencias. Carátula no definitiva.

www.telefonicaonline.com

